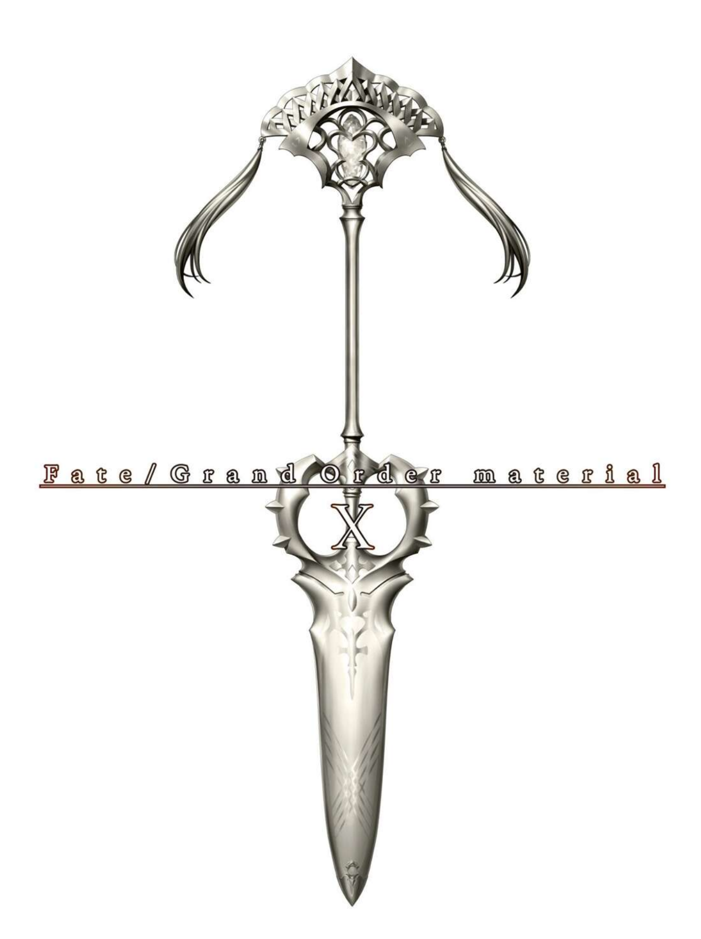
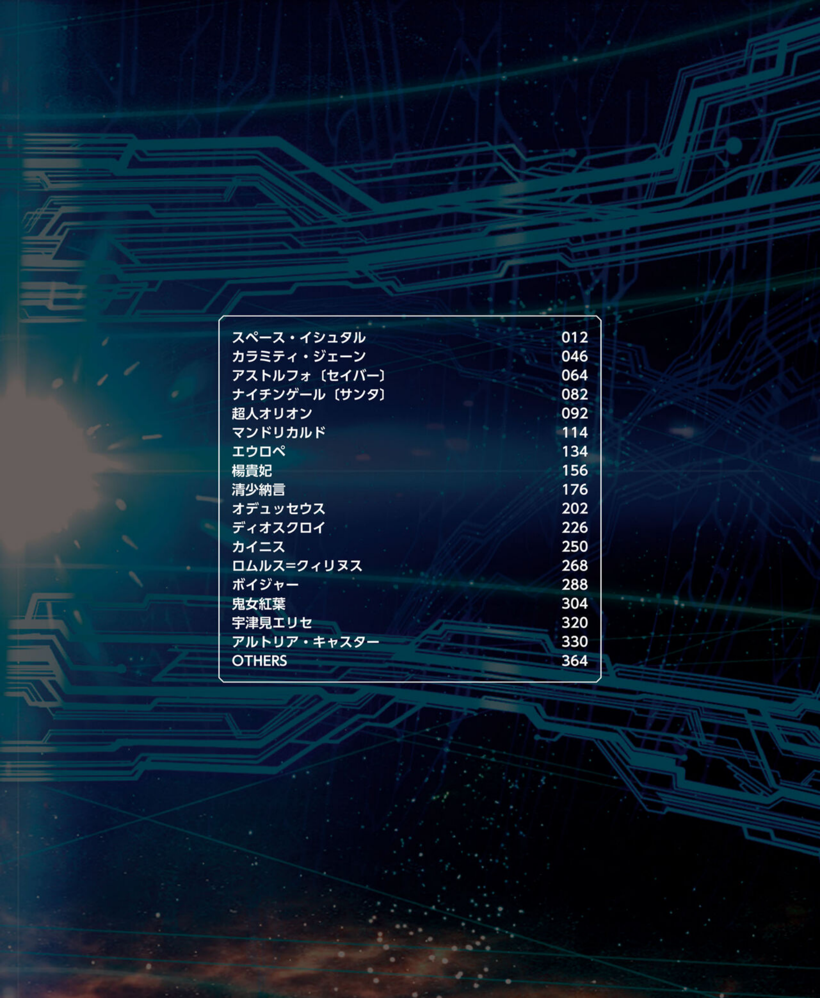

Fate/Grand Order material
X



Fate/Grand Order material

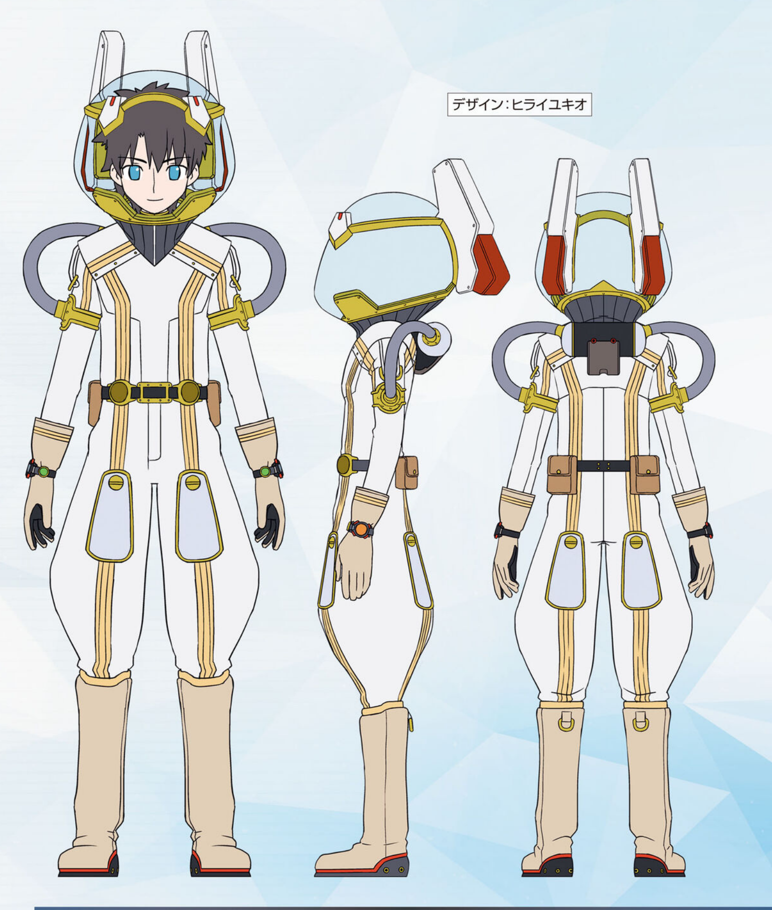
X




Fate/Grand Order material
X
CONTENTS



キャプテン・カルデア
（男主人公）


デザイン：ヒライユキオ


キャプテン・カルデア
（女主人公）

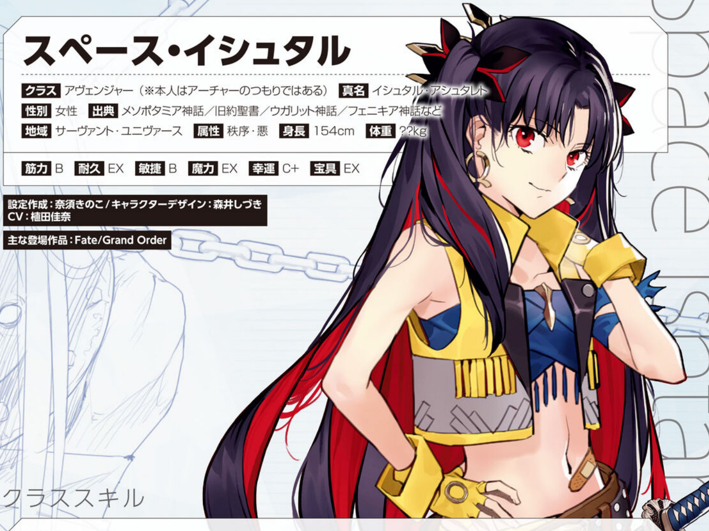
デザイン：ヒライユキオ



第五真説要素環境用カルデア制服
(男性主人公)



第五真説要素環境用カルデア制服
(女性主人公)



スペース・イシュタル

クラス アヴェンジャー（※本人はアーチャーのつもりではある） **真名** イシュタル・アシュタレト
性別 女性 **出典** メソポタミア神話／旧約聖書／ウガリット神話／フェニキア神話など
地域 サーヴァント・ユニヴァース **属性** 秩序・悪 **身長** 154cm **体重** ??kg

筋力 B **耐久** EX **敏捷** B **魔力** EX **幸運** C+ **宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：森井しづき
CV：植田佳奈

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C

Cランク以下の魔術を無効化する。
ユニヴァース世界において、アーチャークラスとしての高い対魔力は発揮されない。

単独行動：C

女神として生まれ、ヒトとして育てられ、サーヴァントとして覚醒したSイシュタルは、マスターと契約しなくても現界そのものには魔力を消費しない。

女神の神核：A++

生まれながらに完成した女神であることを表すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。
精神系の干渉をほとんど緩和し、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
神性スキルを含む複合スキルでもある。
イシュタルと類似した多くの女神……イシュタル、アスタルテ、アナト……の原型である『古き豊穣と戦の女神』の神核を継承したため、ランクはほぼ最高位となっている。

復讐者：EX

復讐者として、人の恨みと怨念を一身に集める在り方がスキルとなったもの。
かつて大女神であったものが何の因果か最後には悪魔にまで貶められた怒り、苦しみ、そして「……振り返ってみれば言い訳のしようもないわね私……」という哀しみがまぜこぜになったもの。
正義（秩序）側に立ちながら自らを悪と認めるこの女神は、復讐者としてはやや失格気味である。
※旧約聖書ではこの女神は「アシュタレト」と呼ばれ、豊穣の女神、異邦の女神たちの総称とされたが、旧約聖書から生まれたこの名前が後の西欧では悪魔（アスタロト）に堕とされてしまった。

忘却補正：A

人は多くを忘れる生き物だが、復讐者は決して忘れない。
人間では認知できない、遙かな過去からの恩讐。かつての威厳・威光を忘れた人間たちへの八つ当たり、もとい、不義への鉄槌は強力なものとなる。

自己回復（魔力）：B

復讐が果たされるまで、Sイシュタルの気が晴れるまでその魔力は延々と湧き続ける。
放っておくとどんどこテンションを高め、勝手に最終戦争を始めてしまう『原始の女神』の性格がそのままスキルになったもの。

保有スキル

デビルズ・シュガー：A

悪魔堕ちした事を気に病みながらも『魅惑と興奮』の力を十全に使いこなす、まさに真の悪魔。
Sイシュタルの微笑みと投げキッスは味方の士気を向上させ、肉体にかかる負荷を無視して限界以上の力を引き出させる。ぶっちゃけ味方に使うチャーム（呪い）そのもので、既に魅了されている為、敵からの魅了を無効にする。
勝利の女神の側面と、人を破滅させる悪魔としての側面が複合した、悪魔のカリスマと言ってもいい。

ヴィナス・ドライバー：B

金星を動かすもの。あるいは、美を駆るもの。
金星の加護により宝具の威力を向上し、また、その属性を自在に変化させる。やがて様々な女神に派生する『原始の女神』に相応しいスキル。

マルチプル・スターリング：EX

ただ一つの大王冠。
イシュタルの元になった女神から派生する、様々な『天の女王』たる女神たちの王冠が重なり、完全なる形に戻ったもの。
大量のNPを獲得し、すべてのカードの性能を高確率で向上させる。

宝具

原始宇宙に輝く王冠(エディン・シュグラ・クエーサー)

ランク EX　**種別** 対星宝具　**宝具** レンジ：10000〜気分　**最大捕捉** 気分（精神高揚により変化）

エディン・シュグラ・クエーサー。
原始宇宙において『女神の証』とも言える神殿ベル・マアンナを呼び寄せ、神殿を構成する“高次元の魂”――霊基銀河を解放、これをエネルギーに変換して宙域を焼き尽くす対異星侵略宝具。

シュメル・アッカド語でエディンは草原、空野。旧約聖書でいうところのエデンの語源とされる。
シュグラはそのエディンにある王冠。イシュタルがエディンに入った時に与えられたもの。
クエーサーは現代の天体用語。準恒星状の意味を持つ。
地球から遙かに離れた宙域にあって、強く光を放っている事から『最も明るい天体』と言われている。

敵全体を攻撃する宝具だが、『そのターンのEXTRA攻撃のダメージがアップする』という効果も持っている。
Sイシュタルで宝具を撃つのならEXTRAまで繋げ、という事だ。

人物

一人称 私
二人称 アナタ／○○○（名前呼び捨て）　Sイシュタル：（激高すると）アンタ／（マスターに対してあーもう！な時も）
アンタ　アシュタレト：（マスターに対してだけ）あなた　イシュタル・アシュタレト：貴方
三人称 アナタたち

○ 性格

（※霊基第一、第二、第三でそれぞれ性格と立ち位置が微妙に異なるが、基本人格は以下の通り）
アウトローでありながら正義のヒロイン。
悪役ムーブをしているが、やることなすこと人々のためになる不思議な立ち位置。
自分を『人類の脅威』と自覚しているので属性も『悪』となっているが、これは悪党・悪者、という意味ではない。
イシュタルとほぼ同じ性格だが、遊び気分で他人を弄ぶような事はしない。
個人が行う善行を『正しいこと』と誇らしげに認め、人知れず喜び、
個人が行う悪行を『醜いこと』と敵意をこめて睨み、堂々と罵る。
（そして相手が悪党であるなら容赦なしで資産も生命も運命も搾り取る）

Sイシュタルはイシュタル同様、自由奔放な性格で、
人間社会の残酷さ・浅はかさをどうかと思っているが、それはそれとして、
人々の生活をそれなりに考慮し、
善良な人間はそれなりに気にかけて、
最終的には自分への報酬よりみんなの勝利を優先する……
という、イシュタルにあるまじき方向性を持っている。

たとえばサマーレースの時のように、イシュタルの復権のために周りを犠牲にしてグガランナを復活させようとした場合、Sイシュタルなら最後に反省してグガランナを自分の手で破壊し、そのリソースを参加者たちに分け与えるだろう。
「そりゃあ暴れたくなるほど勿体ないけど、そうするべきだと感じちゃったの！
　ほら、自分にウソはつけないじゃない？」
このように、基本的にはイシュタルそのものだが、最後の局面では決して人類の敵には回らない……つまりSイシュタルは『イシュタルとして悪い』女神なのである。

○ マスターへの態度

人間のクセにサーヴァントと契約してこれを使役する、という『マスター』という存在そのものに興味津々。
「え、そっちの世界だとそういう役職があるの！？　人間なのに凄くない！？」
と、人間を『弱き者』と認識した上で、それがサーヴァントと通じ合えている事に素直に感心している。
マスターを敬いはしないが『大切なもの』と捉え、
「私の気の向く範囲でなら言うコトをきいてあげる♡」
と小悪魔的に微笑む。

違う宇宙・違う世界の生命なので、マスターには必要以上に感情移入しないように努めているが、心のガード（恋愛フラグ）が弱いので何かの拍子で道を踏み外すのもお約束。
通常イシュタルは距離感が近いため『隣の家のお姉さん味』があるが、
ＳＷ２イシュタルは他人行儀な分、隣の家のお姉さん味は減っている。その代わり『ちょっと高嶺の花だけど、すぐ近くにいて輝いている』ヒロイン感が強い。

○ 台詞例

霊基第一：悪の総統イシュタル
落ち着いた、やや攻撃的な丁寧語。とても育ちのいいお嬢様。基本的に真面目、丁寧。
だが常に不機嫌（怒っている）。地が出るといつもの凛になる。恨み節が強い。

霊基第二：カウガールイシュタル
自由で強気、野生のたくましさと少女の軽やかさが両立した口調。やってることは物騒だけど根は正義。
通常イシュタルよりやや距離感がある（結局、誰にも頼らないようにしているため）。正義のヒロインだが、受けた屈辱や借りは何倍にしても返さないと気が済まない。

霊基第三：原始女神イシュタル
超越者としての人格。台詞はより機械的、感情ない系に。クールな不思議ちゃん系。
ただし台詞に感情が乗りづらいだけで、第１と第２が合体・融合した『人類の為に生まれた、人類を守護する女神』。
台詞はクールでも中身は人情派。ただしとっても恨み節が強い。人類の守護側に回ったので『人類の脅威』判定はなくなった。

○ **設定**

スペース・イシュタルはサーヴァント・ユニヴァースにおける、『実在する女神』である。

『地球人が見た（観測した）金星の、金星を司る女神』ではなく、
『金星の古代文明に発生した、金星の女神』なので、
地球人から見るとエイリアンそのものとも言える。

外見はFate/EXTRAの遠坂リンを踏襲。
原始宇宙は蒼輝銀河（エーテル宇宙。今のユニヴァース世界）よりもっと前の、『人間が、人間としていた宇宙』を指し、その旧い宇宙の中でもさらに昔――地球に哺乳類が誕生する以前、宇宙の先史古代文明で信仰された女神がアシュタレトである。
この頃、ヒトに信仰の概念はなく、女神とはすなわち『生命が生きていける宙域』を指す言葉だった。
その概念がカタチになったのか、そのあり方を概念にしたのかは定かではないが、原始宇宙におけるイシュタル・アシュタレトは『ヒトのカタチをした銀河』となった。
本来ならヒトの手に負えるものではなく、またサーヴァントになるものではない。
（SW2のラスト、ボスとして登場する『原始宇宙の頃のアシュタレト』には一切の攻撃が通じないが、それはこの『銀河生命論』に基づくもの。実際は銀河なので、人間の攻撃では小さすぎてすり抜けるだけ、というものだった）

宇宙が原始宇宙から蒼輝銀河になった事で古代文明はこの次元から卒業し、アシュタレトもまたただの銀河になって眠りにつくはずだった。
しかし強欲な（もっと宇宙の先を見たい、ヒトの文明を見ていたい、という欲）アシュタレトは蒼輝銀河のルールに従う事を拒み、悪の女神として居残ってしまった。

原始宇宙として拡散し、『赤い禁忌宙域』となって蒼輝銀河に残り続けたアシュタレト。
その神核がカタチになり、明確に蒼輝銀河を浸食し始めたのが2000年前。
これを防ぐために女神討伐Aチーム（ジェーン、シグルド含む）が結成され、Aチームは禁忌宙域の中心にある女神のコアを破壊。アシュタレトは再び眠りについた。

そして数百年後。
原始宇宙の祭壇跡でトキオミ教授は水晶のゆりかごの中で眠っていた、『人間として転生した』アシュタレトを発見。

トキオミ教授はこの水晶のゆりかごを秘密裏に保護し、故郷に連れ戻った。
その後、女神は無意識のうちに自らを『悪の半身』と『善の半身』に属性を分けた。人類がどちらを選ぶか、どちらとなら共存できるかという選択肢を与えたのである。
トキオミは熟考した上で、『悪の半身』を『善の女神』として育てる道を選んだ。

かくして、何も知らないSイシュタルはすくすくと育っていった。
しかしSイシュタルが14歳になった誕生日、原始の女神であるアシュタレトの事をかぎつけた悪の組織・スペース神陰流にトキオミ教授は殺され、家に隠されていた『もう半身』も奪われてしまう。
（この半身の事をSイシュタルは知らされていなかった）

ひとり残されたトキオミの娘・Sイシュタルは父の仇を討つ為に賞金首になり、スペース神陰流を追うことに。
スペース神陰流に連れて行かれたもうひとつの半身は『悪の総統の娘・アシュタレト』として育てられ、スペース神陰流

が宇宙を支配するための道具として利用されることになる。

二人のイシュタルは知らない。
自分の半身が存在する事を。そして、いったいどちらが『善』であり『悪』なのかという事を。

霊基第一:悪の総統としてのイシュタル
悪の組織・スペース神陰流で育てられ、やがて総統の地位についた天才剣士。
クール、ダウナー、でも行儀がとてもよい。
実は『善の半身』である。
彼女にとってスペース神陰流は家族のようなもので、スペース神陰流の悲願達成の為に日々、努力している。

霊基第二:賞金稼ぎ、カウガールとしてのイシュタル
厳しくも優しい紳士・トキオミに育てられた正義のガンマン。
自由奔放、生きる事にパワフルな少女。
父を殺されたショックで、14歳で肉体の成長が止まっている。(これはアシュタレトも一緒)
実は『悪の半身』である。
トキオミを殺したスペース神陰流に復讐する為、アーチャーからアヴェンジャークラスに変わった……と本人は信じているが、アヴェンジャーなのは元からなのであった。

霊基第三:原始宇宙のイシュタル
さらに覚醒した女神としての姿。原初の女神に近い。
ありそうでなかった、王道ラスボスムーブをするイシュタル。
この形態になるとベル・マアンナを持ち出す。

■古代神殿ベル・マアンナ
Sイシュタルはイシュタルのように『常時、舟に乗っている』事はない。
Sイシュタルが呼び起こすものは神殿であり(アナトが建てたとされるバアル神殿)、その姿は禍々しく、攻撃的なフォルムをしている……と言われていたが……。

■女神神殿ベル・マアンナ
SW2ラスト、サーヴァント・ユニヴァースでの宇宙である蒼輝(エーテル)宇宙の進入禁止領域である原始座標Xに到着するイシュタルと主人公。
そこには悪の総統であるイシュタル・アシュタレトとスペースムネノリが待ち構えていた。
原始座標Xには神殿のようなものが浮遊しており、これが『かつて原始の女神が使っていた神殿』とされるベル・マアンナである。
ベル・マアンナは女神の消滅とともに崩壊していたが、女神の復活と共に再起動する。
作中ではさんざん『古代神殿』と描写され、誰もが神殿のイメージを持っていたが、満を持して復活したベル・マアンナは超巨大なイシュタル型の宇宙船だった。
ベル・マアンナこそイシュタル・アシュタレトの剣にして分身であり、この『女神神殿』を使ってこそ、真の『原始の女神』足りえる。

■アシュタレト・オリジン
ベル・マアンナと共に復活するラスボス。
座標Xを覆っているガス星雲は『かつて倒され、拡散したアシュタレトの粒子』である。
アシュタレト復活の儀式が成功した後、座標Xの銀河は一点に収束、女性の形にまで結集し、アシュタレト・オリジンとなる。
アシュタレトは『女神のカタチをした銀河』であるため、銀河サイズ以下の攻撃を無効化する。

○因縁キャラ
カラミティ・ジェーン
バウンティ・ハンターとして苦楽を共にした相棒。
宇宙でいちばん信頼できる家族だが、宇宙でいちばん信用できないトラブルメーカー。
ヒロインX
バウンティ・ハンターとして知り合った頼もしい仲間。
それ以外の事は何も知らない。
ヒロインXX
『銀河3女神同盟』編で、女神パワーで調子に乗ったSイシュタルを何度も分からせる悪魔のようなOL。
それ以外の事は何も知らない。
柳生但馬守
アシュタレトが今も、そして最期まで忘れない人物。
心の師にして、敬愛すべき――
■■■■■■■■■
『蒼輝銀河』になってから金星で栄えた不思議文明・古代金星文明を一夜にして滅ぼしたといわれる伝説サーヴァント。
本人は「その気はなかった。ひとカラ3時間延長しただけ」と言い訳をしている。
いつか戦うのかもしれない。ジャンル(スペースオペラと特撮)が違うので戦わないのかもしれない。
■■■■■
宙を駆ける遊星は『原始宇宙』から存在し、『蒼輝銀河』になってからもその存在が確認されている。
遊星は様々な銀河を渡り、優良種を鹵獲(ろかく)・保存し、次の浄化兵器として運用するが、アシュタレト・オリジンの生命圏もこの被害にあった事があるという。


第一段階


発光差分


8 7 6 5
9
4
10
3
1 2
首まわりの金色の数です
正面
ベルト装飾


背面
側面


正面
耳の
イシュタル
イヤリング
なし
髪かざり
背面
側面


発光設定
魔力回路焼き切る感じの
バリバリ感

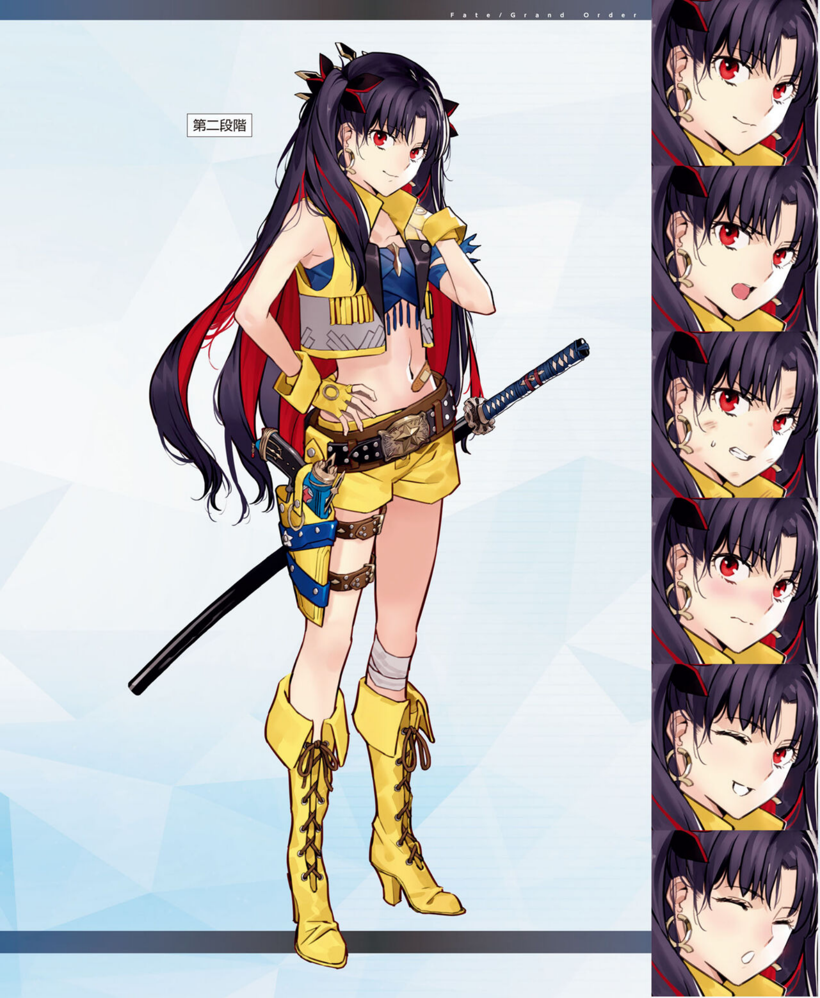

デザインラフ
ドレス＋日本刀

凛・令呪
アレンジ

諸捻巻き

ハバキ
部分

イシュタル装備
アレンジ


第二段階

足を曲げると
いっしょに動く

オプションで
ナイフもさせる


ジュー風の形の
ベスト
ベルトのバックル
(金色 少しサビてる感じ)
生傷がたえない


背中側に
刺青デス。
タトゥー
（印章）


短かい方が
外側にきます
側面設定


黄金稼ぎが羽織りがちなボロボロのマント。


イシュタル・アシュタレト


正面
箇所によって微妙に違いますが…
金色
銀色

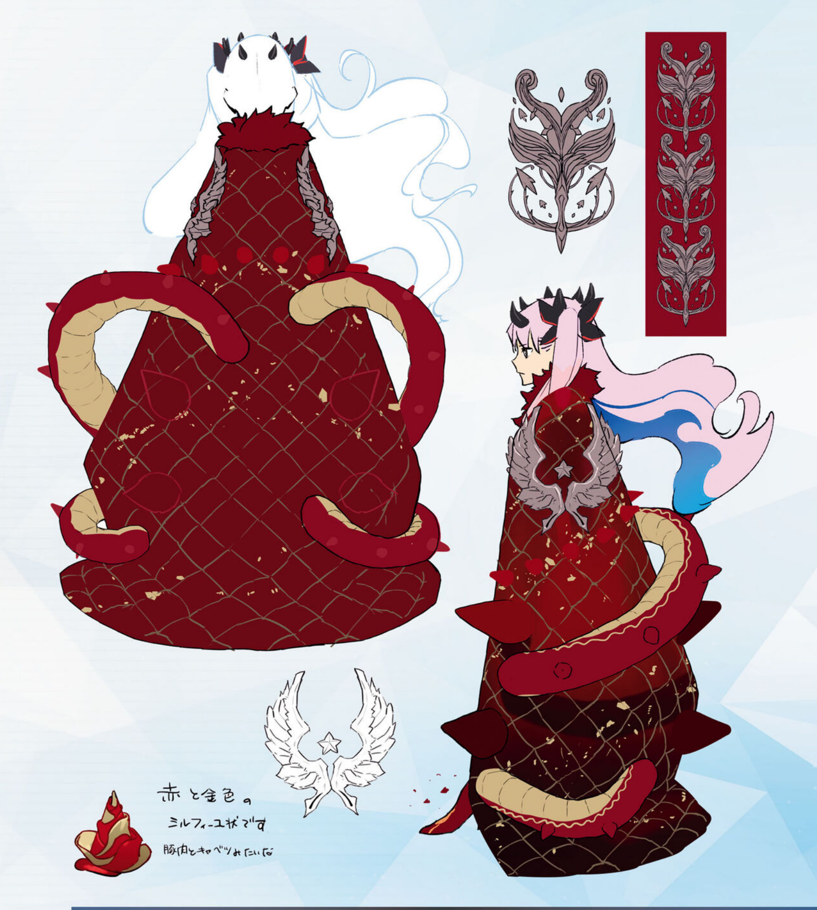

側面
背面


デザインラフ


第三段階


アシュタレト・オリジン




赤と金色の
ミルフィーユ状です
豚肉とキャベツみたいな


宝具差分



Comment from Illustrator

スペース・イシュタルは初期設定では、キャラ1人のみの存在で、1人が再臨変化していくという流れでした。しかし受け取ったキャラ設定には善と悪と宇宙的なキャラの3人が存在していて、それぞれに親があり生い立ちがあって、それぞれ積み重ねてきた生活とか暮らしを想像してしまい、そのどれもをこぼしたくなかったので奈須さんに伝えたのです。これは3人いますねと。そんな経緯がありだいたい3キャラくらいいるキャラとなりました。デザインの方向としては第1再臨は『hollow』でミミックをしていた頃の彼女の表情からイメージを膨らませていきました。第2は相棒ジェーンとコンビを組んでいる自由な賞金稼ぎカウガール風で、第3はメイド・イン・地球ではないっぽい感じの雰囲気でデザインしました。3人は同一の存在でありながらも違うキャラなので、単に衣装を着替えただけという感じは出ないようにして、並んだ時でも別の存在として見えるよう意識しました。リボンは『EXTRA』でつけていたリボンで統一です。銀河をかけるマアンナ号のデザインはヒライユキオさんにお願いいたしました。感謝…っ。女神神殿は当初は映画の〇ンデペンデスデ〇みたいな巨大宇宙船で行こうという話があったのですが、一体どういうわけか、巨神的な姿に着地しました。（森井しづき）




女神神殿・全体
正面
頭＋トルソー部分
リボン、髪型は他のSイシュタル同様です。
何かあれば変更します。

カラミティ・ジェーン

クラス アーチャー　**真名** カラミティ・ジェーン(史実：マーサ・ジェーン・カナリー)
性別 女性　**出典** 史実　**地域** サーヴァント・ユニヴァース
属性 混沌・中庸　**身長** 168cm　**体重** 60kg

筋力 C　**耐久** A　**敏捷** B　**魔力** D　**幸運** A　**宝具** D

設定作成：奈須きのこ、acpi/キャラクターデザイン：Bすけ
CV：東山奈央

主な登場作品：Fate/Grand Order



対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化。
大魔術や儀礼呪法など、大掛かりな魔術は無効化できない。

気配遮断：A

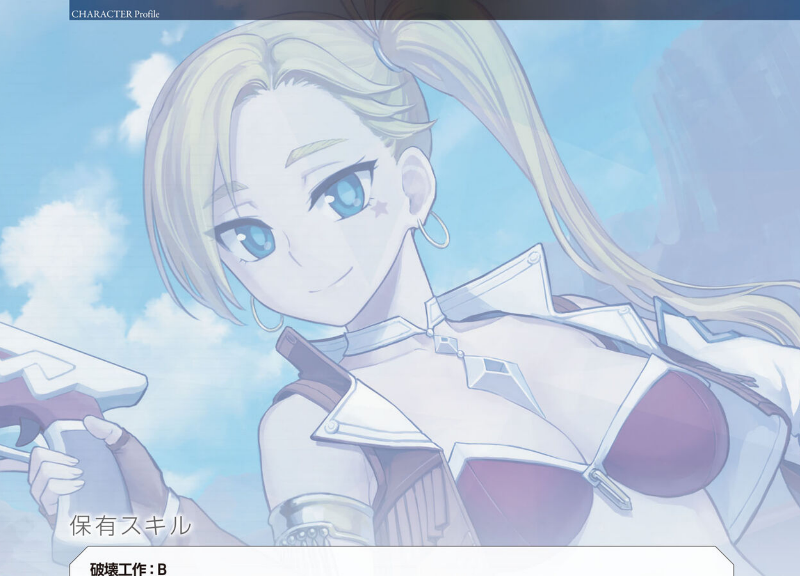
一見いかにも目立つ風体と性格だが、そこはプロの斥候。
本気になれば目の前にいても気付かないほどに気配を消すことができる。そのせいで皆が事態に気付くのは、彼女がしでかした後である。

騎乗：A

宇宙船の操縦や改造もお手の物。
隠してはいないけれど、持ち主の了解は必ずしもとっていない。

単独行動：A+

マスターからの魔力供給を断っても当分の間は自立できる能力。溢れるフロンティア魂は、彼女に自由な行動を約束する。



保有スキル

破壊工作：B

優秀なスカウトとしてのスキル。
わずかな隙を見抜き攻撃の死角に位置どり、敵の攻撃の効果を下げる。ロビンフッドの破壊工作と同じ。

銀河伝令：EX

冷たい川を泳ぎ渡って命令書を持ち帰ったという史実に基づいたスキル。
敵の士気を下げ、味方の士気を向上させる。
ただし『本当かどうかは分からない』ため、味方にかかる攻撃力アップは確率となる。（自分は信じているので、ジェーンは確実に成功する）

極星よ道を示せ：B

今はもう使えなくなった宝具『センチネル・ステラリス』のミニマム版。実用性は低いロマンスキル。
クリティカルスターの数に比例して効果が増えていくユニークスキル。
元々は『人類では打倒しようのない、次元の違う脅威』に対して、一筋の希望を見いだす逆転のための宝具だった。



宝具

死を招く黒の一手（スペース・デッドマンズ・ハンド）

ランク D　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1~50　**最大捕捉** 1人

スペース・デッドマンズ・ハンド。
『Bad Lack』と刻まれた弾丸を撃ち放ち、相手の背後から頭部を一発で撃ち抜く。
真正面からの射撃であろうと、この一撃は必ず相手の背後へと回り込む。効果『必中』付与。
撃たれた相手は、死のさなかに『クラブとスペードのAと8によるツーペア』のカードを幻視するという。
恋人にして戦友であった『平原の王者』ワイルド・ビル・ヒコックと同じ死に様を相手に与える絶技。

史実において、サウスダコタの街デッドウッドにて、ワイルド・ビルは酒場でポーカーに興じている最中、背後からジャック・マッコールによって暗殺された。
その時彼が手にしていたカードは、クラブとスペードのAと8によるツーペアであったという。以後、この黒のツーペアはデッドマンズ・ハンドと呼ばれている。

極星よ我が敵を照らせ（センチネル・ステラリス）

ランク A+　**種別** 対女神宝具　**レンジ** 1~99　**最大捕捉** 1人

センチネル・ステラリス。
サーヴァント・ユニヴァースにおける、カラミティ・ジェーンの第一宝具。
かつて『原始の女神』を打ち倒した部隊が使った、攻略手順宝具『スター・フォーカード』の基盤となるもの。
敵の弱点を『見破り』、その状態を『真実』として固定化する。
『原始の女神』を一度打倒した事で呪いを受け、この宝具は使用不可能となっている。

人物

一人称 わたし　**二人称** キミ／あなた／イシュタリん（イシュタル・カウガール）　**三人称** 彼／彼女
マスター呼称 マスター／〇〇〇（名前呼び捨て）

○ 性格

『自分の事』より『頑張る誰か』を応援したがるムードメーカー。
極端な前向き思考で、彼女にとって未来は当然にあるもの。
宇宙の存亡を前にしても決して希望を失わず、飄々と生還を信じる。
動機はすべて善意からのものだが、時折善人か？　と疑問の残る行動をとることがある。
「橋が落ちそう！　あぶない！」となると、近所の家の柱を切って持ってきてしまうような。

娘（イシュタル）以外の弟子をとらない主義だったスペース考古学者トキオミ博士がとった唯一の弟子で、自分にもしもの事態があった場合の後を託すほどの信用を得た。
とは言え、彼女は史料を精密に読み解いて史実を推論する正統派の手法をとれず『勘で指さした先にあった』と言い出すような不肖の弟子で、学問的には博士に評価されていなかった。

トキオミ博士には『自分には教科書通りの善を教えこむことはできても（イシュタルは賢い子なので）すぐにその偽善性を見抜き、自分がそばにいる間はともかく、いずれ善に倦んで本来の悪に転じてしまうかもしれない。しかし根っからの善人で裏表がなく、直線距離で真相にたどり着くもののその代償として周囲に破壊と混乱をもたらすこともままあるジェーンを見て善悪は必ずしも表裏一体とは限らないことを悟ってくれれば、少なくとも単純な悪に堕ちることはなくなるだろう』という読みがあった。

そしてそちらは博士の読み通り、イシュタリんは悪に堕すことなく優秀なツッコミとして鍛え抜かれ、多少キレやすくそろばん勘定にはうるさいが弱きを助け強きにかみつく猛犬バウンティハンターへと健全に（?）成長したのだった。
なお、ジェーンの方はびっくりするほど全く変わらなかった。

他人を非難することはなく、逆に何かを成し遂げるとそれがどんなに些細なことでも喜び、ほめてくれる。
そんなところも調子に乗りや……もとい、ほめられて伸びるイシュタルと相性がよかった。

有能なスペース・スカウトで、生存能力は抜群。ただし生活能力はゼロ。
（その場で）対人目標ではない破壊活動や攪乱の腕は確かだが、直接的な対人戦闘能力は一段落ちる。

○ 台詞例

「大丈夫！　いける、いける！　確信はないけど！」
「え、ケータイそこのすき間に落としちゃった？　まっかせて☆　とりあえず発破かけてみよっか！」
「イシュタリーん、ちょっと出力足りないから宝石使うねー？」（しかしイシュタルは眠っている！）

○ **史上の実像・人物像**
アメリカ・西部開拓時代の斥候、ガンマン。
いわゆるアウトローではないが功績の誇張・真偽不明な主張が多く、存命当時も毀誉褒貶(きよほうへん)に満ちた生涯を送った。
前向きな性格の割にdebuffer的スキルが多いのはその二面性に基づく。
災厄を自らの名とし、ビリー・ザ・キッドと同時代を生きたアメリカ西部の人物。
銃の名手であり、優秀な斥候であり、『平原の王者』ワイルド・ビル・ヒコックの恋人であると同時に死地を駆け抜けた戦友として『平原の女王』の二つ名を冠された。
災厄(カラミティ)の名を得たのは、先住民に襲われた騎兵隊を救出した『災厄の救い手』であるという説と、恋人が戦いの中で常に命を落とすという『災厄を呼ぶ女』であるという説があり、どちらの伝説も真実だ、とする説もある。欲張りさんである。

○ **『FateGO』における人物像**
難しいコトは考えない、陽気でハッピー、新しいもの大好きな賞金稼ぎ(バウンティ・ハンター)。
自分の事より気になる誰かを応援するのがライフワーク。
昨日の恨みも、一昨日の借りも、キレイさっぱり忘れて“今日”を生きるスペース☆チアガール。

サーヴァント・ユニヴァースでの彼女は2000年前の『原始の女神封印チーム』に斥候として参加。
彼女の提供する的確な偵察情報により作戦は成功したものの、女神を殺した代償として『不老不死』の呪いをうけ、女神が再び目覚める時まで死ねない体になってしまった。
本来なら長い年月放浪する事で精神は膿み、堕落するものだが、ジェーンは持ち前の明るさでこの呪いに膝を屈する事はなかった。

○ 因縁キャラ

Sイシュタル(霊基第一)

イシュタりんはわたしにとってトモダチで、オタカラで、アイボウで、ターゲットで、やっぱりめっちゃトモダチなのさ☆
でも浮いた話がいっこもないのはどうかと思うな～!
地球のマスター、また来てくんないかな～!

ビリー・ザ・キッド

ポーカー中に後ろから頭撃たれて死んじゃう奴ってどう思う?
間抜け?
あっはっはー! わたしもそう思ーう!

ポール・バニヤン

うそ、あれがポール・バニヤン!?
めっちゃ可愛い女の子じゃ――ん!
いいなー、こっちのバニヤンいいなー! フロンティア旅行につれていきたーい!

シグルド

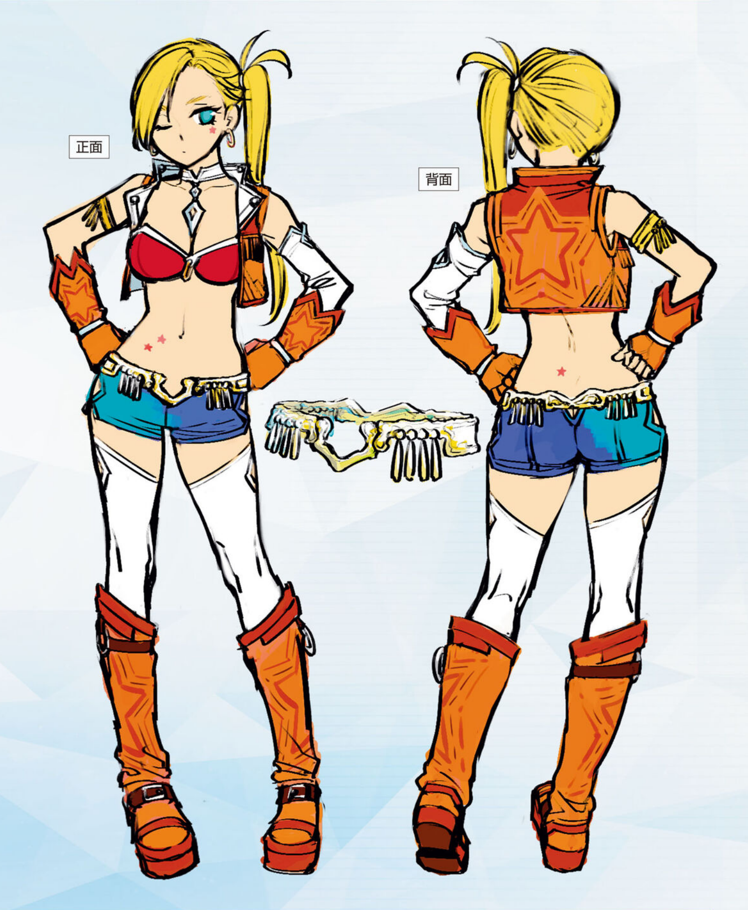
うわ、こっちのシグルド君、奥さんいるんだ!
美男美女の組み合わせとか、やるぅ～!
……ん? でも奥さん、殺意マックスなんですけどぉ?
シグルド君、浮気とかしちゃったのー?

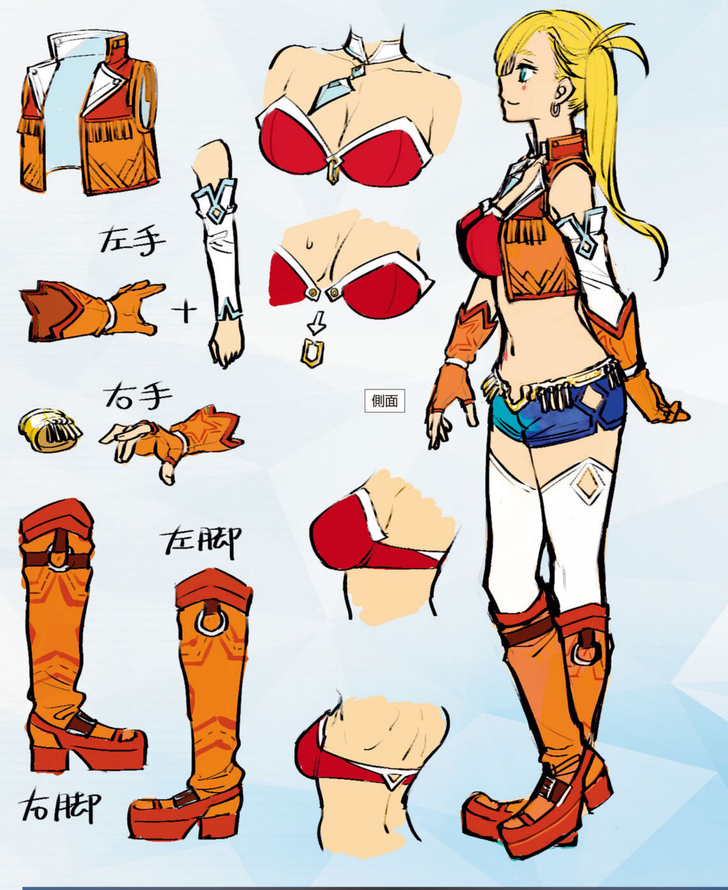
ステンノ

女神討伐Aチームの話、したっけ～?
わたしたちをまとめてくれたマスターの名前は言えないんだけど、
スペドラバスターのシグルド君、
トロイコロニーのヘクおじ、
わたし、
人類に味方してくれていた……というか、信者からわたしたちの活動資金を集めてくれた古代女神のステンノ様、
壊れライダー・レッドラビット、宇宙ロクデナシマーリン。
あと禁忌宙域まで船を出してくれたスペーストシジー。
この8騎＋ひとりで、でっかいイシュタりんを倒したのサ☆


第一段階


全体図

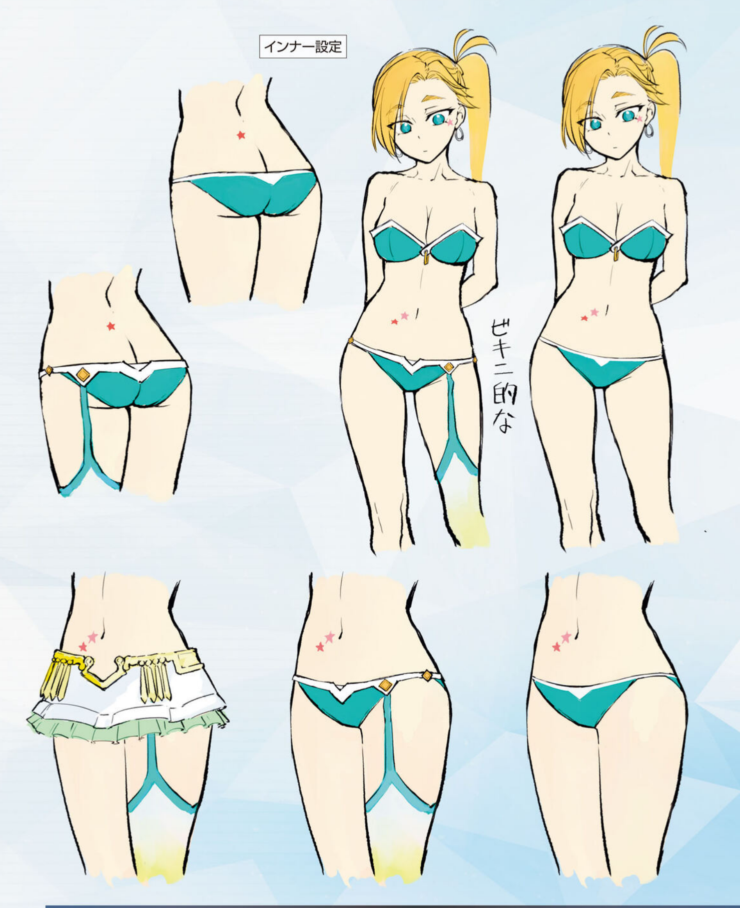

正面
背面

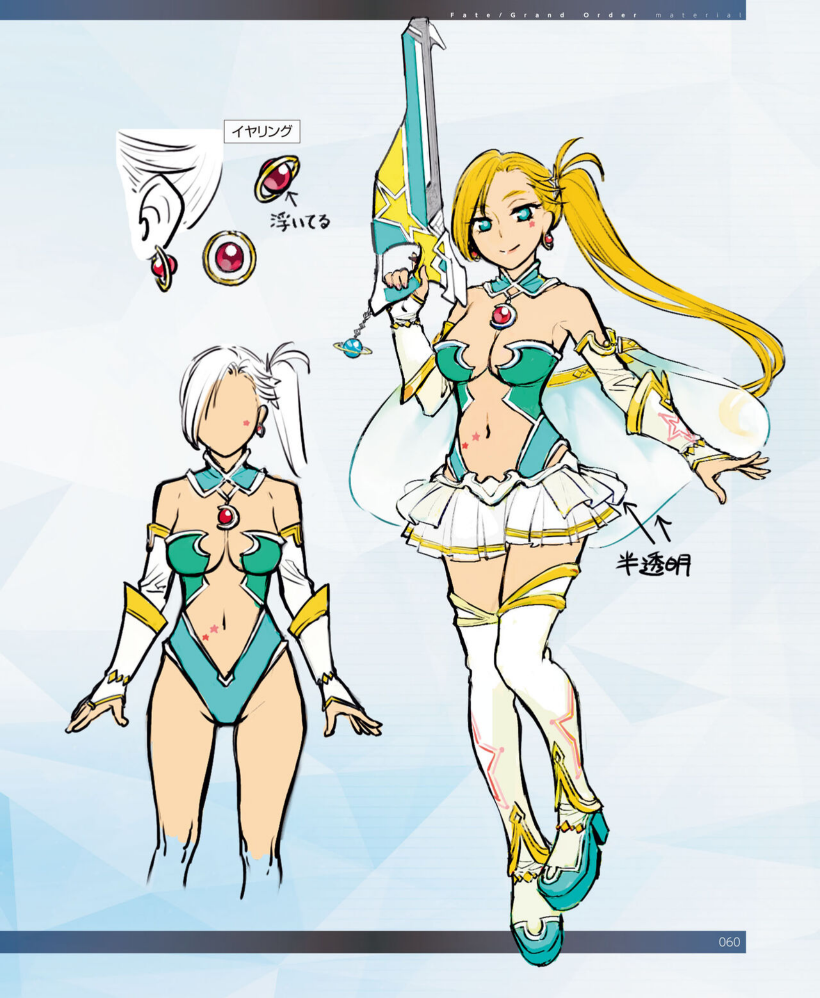

左手
+
右手
側面
左脚
右脚

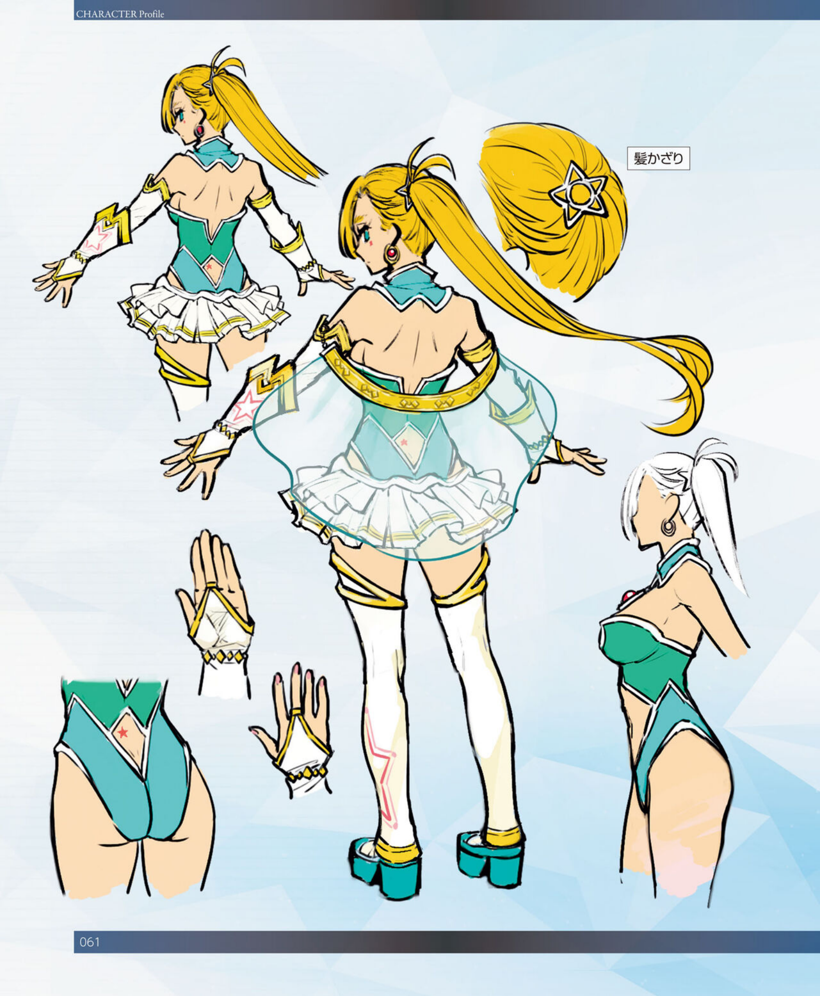

第二段階


第三段階


全体図


インナー設定
ビキニ的な


イヤリング
浮いてる
半透明


髪かざり


全体図
三段階・比較図



Comment from Illustrator

太眉ツリ目ホットパンツ。好きな要素盛りだくさんです。デザインしたのは黒髭達と同時期なので実装まで長かったですが、そのぶん愛着もひとしおです。（Bすけ）

アストルフォ

クラス セイバー　**真名** アストルフォ
性別 ???（本人の要望により秘密）　**出典** シャルルマーニュ伝説　**地域** フランス
属性 混沌・善　**身長** 164cm　**体重** 56kg

筋力 C+　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** B　**幸運** A++　**宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：近衛乙嗣
CV：大久保瑠美

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

対魔力：A

A以下の魔術はすべてキャンセル。
事実上、現代の魔術師ではアストルフォに傷をつけられない。
宝具である『本』によって、ランクが大きく向上しており、通常はDランクである。

騎乗：A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操れる。
ライダーからセイバーにクラスチェンジした際、若干ランクダウン。ヒポグリフはいない。

保有スキル

破却宣言：C

キャッサー・デ・ロジェスティラ。
本来は宝具。新月時に使用することにより、あらゆる魔術を無効化するが理性蒸発スキルは抹消される。

恐慌呼び起こせし魔笛：C

ラ・ブラック・ルナ。
本来は宝具。使用することによって、相手に恐怖を撒き散らす。同時に衝撃波による飛び道具相殺なども可能。

威風堂々たる凱旋：EX

カリゴランテを引き回した逸話が昇華されたスキル。
アストルフォは捕縛した巨人を引き連れ、意気揚々とカイロを凱旋したという。
なお、この際使用した網が今回の剣である。
……網が剣？

宝具

僥倖の拘引網（ヴルカーノ・カリゴランテ）

ランク B **種別** 対人宝具 **レンジ** 1~5 **最大捕捉** 1人

ヴルカーノ・カリゴランテ。
巨人カリゴランテが仕掛けていた神をも捕らえる網。
……だったのだが、アストルフォの角笛によりカリゴランテは恐慌に陥り逃走。
自爆した形で、この網に引っ掛かってしまった。
紆余曲折あって、網はアストルフォがセイバークラスへと霊基変化した際に剣へと鍛え直された。
鞭剣、または蛇腹剣とも称されるそれは、全戦士のロマン武器である（断言）。

分別なき偶像暴走（クレイジートリップ・ドライブアイドル）

ランク B+ **種別** 対人宝具（自身） **レンジ** 0~99 **最大捕捉** 1人

クレイジートリップ・ドライブアイドル。
ライダーとして召喚された場合に使用可能なヒポグリフの力を得たもの。
どこにでもいるしどこにもいない、虚数的存在となって敵陣を攪乱する。
具体的に言うと、アストルフォが多重影分身となる上に、本物がいたりいなかったりいても攻撃を喰らわなかったりする。
アストルフォが倍々ゲームで増えていく様は、一部サーヴァントにとっては悪夢のようだとか。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 ボク　**二人称** キミ　**三人称** 彼/彼女/アイツなど

○ 性格

属性は変わらず混沌・善であり、つまりはいつものアストルフォが剣を持っただけ、とも言える。
元々ライダークラスとはいえ、剣を帯びているため、技量としては並より少し上。
(とはいえ、その程度でセイバークラスになれるか、というと疑問符がつくのだが……)

ただ、セイバーになったことで若干騎士度がパワーアップしているのか、普段より5%くらい礼儀正しく、五秒くらい長く理性を保つことができる。
お辞儀をする角度も5度くらい深いし、五倍の力で手を握り締めてくれる。

○ 動機・マスターへの態度

ライダーより、少しばかり恭しく、実に騎士らしく接してくれる。

セイバーになる、という願いが叶った時点で聖杯に託す動機は特にないため、余程悪辣(あくらつ)なマスターでなければ、多分大丈夫。
(トラブルに巻き込まれる可能性は大)

○ 台詞例

「ボクはキミの剣!」
「メリー・クリスマスッ!
ボクは自分をサンタだと思い込んでいる特に無関係のアストルフォだ!
アイデンティティー、やばくない?」
「月を見上げるウサギとて、理性のないときもある!
暴れる巨人をとっ捕まえて、勇気凛々行進だ!
いっくぞーっ!　ヴルカーノ・カリゴランテ!」

○ 史上の実像・人物像

アストルフォ（ライダー）に準ずる。

○『Fate/GO』における人物像

アストルフォがセイバーになった理由は、2019年におけるクリスマスイベントに端を発する。
願望機である聖杯（ベル）をナイチンゲールから譲り受けたアストルフォは、普段からの憧れであるセイバーになりたい、という願望を無意識に叶えてしまったのだ。

だがナイチンゲールに聖杯を再び譲った際、セイバーとしての力も消えてしまった。
落胆しているアストルフォを見かねたナイチンゲールが、再びセイバーに戻したことで、晴れてアストルフォ・セイバーとなった。
ちなみにアストルフォがセイバーに戻って、まず最初にしたことは、マスターに向かってこう叫ぶことだった。

『ボクはキミの剣！』

この台詞をセイバークラスとして、堂々と言いたかった。
セイバーに憧れた理由は、まあ概ねこんな感じである。

○ 因縁キャラ

ナイチンゲール（アーチャー）
ありがとう×100。

ブラダマンテ
どうだい見たかブラちゃん。
カッコいいだろう！
え？『いつものアーちゃんと変わらない？』
つまりボクはいつもカッコいいってことだね！

ローラン
悔しいからってハンカチを噛み千切るのは良くないと思うのだよボクは。
というかその意地悪令嬢っぽい仕草は何なんだ。

シャルルマーニュ
どーだ見たかシャル！
ボクも王様だぞー！　あ、いや違う。
ボクもセイバーだぞー！
カッコいいかー、そうかー！　そうだろー、わはは！

清少納言
深い交流があるわけではないが、食堂などでこの二人が揃うとかしましいレベルではなく、
騒音公害とも称される。


第一段階


全体図


第二段階


全体図


第三段階


全体図


正面


背面


正面


背面


正面


両脚側面のエンブレムは
ライダーアストルフォの
胸の紋章と同じ図柄で
どちらも向かって左を向きます
背面


背面2
ドロワーズ（かぼちゃぱんつ）の
裾が見えています。サイハイの裾飾りでは
ありません。



Comment from Illustrator

実はFGO開始前からセイバーアストルフォのデザイン原形は存在していたのだ!(ﾊﾞﾊﾞｰﾝ!!)　理由は忘れちゃったけど!
デザイナーにも理性と記憶力がないぞ!!(ﾄﾞﾔｧ)　とにかくKAWAIIをめいっぱい詰め込むことと、各フォームであえて
共有パーツを最大限残しつつ、センターのメインパーツで印象を変える欲張り着せ替えセットが個人的にテーマでした。
背中側はしっぽパーツがチャームポイント!引っ張りたい!（近衛乙嗣）



ナイチンゲール〔サンタ〕

クラス アーチャー　**真名** フローレンス・ナイチンゲール〔サンタ〕
性別 女性　**出典** 史実　**地域** 欧州
属性 秩序・善　**身長** 165cm　**体重** 52kg

筋力 D+　**耐久** B+　**敏捷** B+　**魔力** D+　**幸運** A+　**宝具** B

設定作成：桜井光 / キャラクターデザイン：高橋慶太郎
CV：沢城みゆき

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

単独行動：A+

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
使命のためであれば彼女は一人で戦える。

狂化：EX

パラメーターをランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。
本来の霊基であるバーサーカーとしての性質が残ってしまったのか、
英霊ナイチンゲールの特徴として残されたのかは不明。
バーサーカー時よりは幾分か柔和な言葉が出ることもあるが、会話の基本スタイルはさほど変わらない。

Nightingale (Santa)

保有スキル

アサルト・メディスン：C+

銃（ガン）ではない。
薬（メディスン）である。
アーチャー・ナイチンゲールの所持する「銃のような注射器」は、様々な薬効をもたらすアンプルを遠距離武器のようにして射出する。秒間に20発射出する。
直撃を受けた治療・看護対象はたちまち回復するだろう。
直撃を受けた殺菌・滅菌対象は撃滅されるだろう。
常時発動型の宝具だが、本作ではスキルとして表現される。

鋼の看護（聖夜）：A

バーサーカー時の同名スキルが変質したもの。

天使が聖夜に鳴らす鐘：EX

クリスマスという事象そのものに興味が薄い反応を見せるアーチャー・ナイチンゲールだが、その在り方は聖夜に深く結び付いている。
真紅の衣裳と、そして——旅行鞄に括り付けられた黄金の鐘がその証。
もっとも、そのどちらにも彼女自身は心当たりがなく、「いつの間にかこうなっていました」である。

宝具

天使は叫び、悪魔は影の中に消える（アサルト・メディスン・フルバースト・パーティー）

ランク B　種別 対軍宝具　レンジ 0~60　最大捕捉 50人

アサルト・メディスン・フルバースト・パーティー。
アーチャー・ナイチンゲールが所有する「銃のような注射器」こと宝具『天使の雫、悪魔の涙』を用いての全力射撃。
除去すべき病源であれば即刻消し去り、治療すべき傷病者であれば即刻癒やす。

天使の雫、悪魔の涙（アサルト・メディスン）

ランク C+　種別 対人宝具　レンジ 0~30　最大捕捉 10人

アサルト・メディスン。
除去すべき病源であれば地上から消し去り、治療すべき傷病者であれば癒やしてみせる、ナイチンゲールの精神性が射撃型宝具として昇華されたもの。
常時発動型の宝具。
銃に似た形態を取っているのは、彼女の従軍経験が影響しているためと思しい。
『FateGO』ではスキルとして表現されている。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／○○さん／ミスター・○○／ミス・○○
三人称 彼／彼女／○○さん／ミスター・○○／ミス・○○

○ 性格

奉仕と献身を信条とする、クリミアの天使。
鋼の信念。人を救うもの。小陸軍省。
バーサーカー時とほぼ同じだが……

どこかずれた認識と、問答無用の治療。
それ自体は普段の英霊ナイチンゲールと同じだが……
よく観察すると、普段よりも幾らか言葉がお淑やか。
頻度は多くないが、どこか夢見がちな言葉を述べたりもする。
アーチャー・ナイチンゲールには、看護・医療の現場へ赴く前の、少女期のナイチンゲールの精神が混ざっているのである。そのためバーサーカー時よりも、育ちの良さをうかがわせる言い回しがほんのり増えている。

○ 動機・マスターへの態度

世界中すべてのお菓子が薬になればいいと思っている（甘い風邪薬のように）。
クリスマスも疾病や負傷を癒やす催しになればいいのに、とも思っている。
だが、決して聖杯に願うものではない。
自分でやろうとアーチャー・ナイチンゲールは考える。
『世界中すべての薬がお菓子になればいいのに』ではないの？　と問えば、
「薬が！　お菓子になって！　どうするのです！」
と返答があるだろう。
そこは拘るところなのである。
「お菓子が薬になる分には夢があるでしょう。ですが、薬は薬のままでなければならないのです」

○ 台詞例

「皆々様、ごきげんよう。お加減はいかが？」
「いいえ。私は天使ではありません。どうかくれぐれも、お間違えのないように」
「失礼、治療のお時間ですので」
「外出から戻った時は、手洗いとうがいを忘れずに。よろしくて？」
「――殺菌滅菌、無菌！」

○ 人物像

ナイチンゲール(バーサーカー)とほぼ同一。
銃のようにも傘のようにも見える、謎の大型射撃武器を所持しており、クラスはアーチャーへと変化。
赤を基調とした服装からすると、サンタ系サーヴァントのようではあるが……?

◇

今回、霊基が変質した理由はナーサリー・ライムの干渉によるもの。
一連の事件を経たアーチャー・ナイチンゲールは、少女であった自身を受け入れ、新たなサンタ系サーヴァントとして活動するだろう。
具体的には……

聖夜に祈りながら――
衛生と看護を向上させるため、あらゆる疾病を打ち倒すため、戦うのである。

いつも通り?
そういうこともあるだろうし、
そうでないこともあるだろう。

○ 因縁キャラ

サーヴァント全般
彼らのことをナイチンゲールは「兵隊さん」と認識している。
彼らはよく負傷する。
つまり、看護対象である。

敵対者
自分に攻撃を行う者もまた、救うべき傷病者となり得る。
まずは無力化しなくては治療も看護も行えない。

カリギュラ/ファントム/ジル(キャスター)/サロメ/サリエリ/森長可/バーヴァン・シー
精神を負傷している者も、すべて看護対象である。

巌窟王
彼はしばらく特別棟での看護となりますね。
あっ、また抜け出して! ミスター!
お待ちなさい。ミスター!

蘆屋道満
いけない。
特別棟での看護が必要なようです。
急いで!




全体図


正面

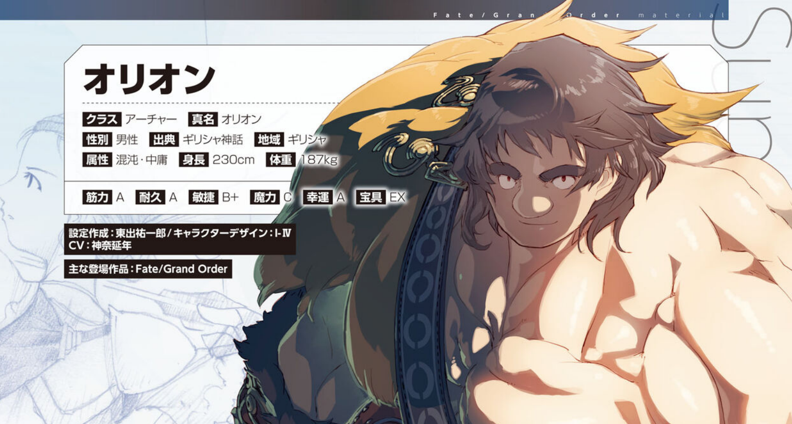

側面


背面



Comment from Illustrator

ナイチンゲール（サンタ）はご依頼を受けた時、何パターンかのリクエストがありました。3つのラフの中から選ばれたのがこのメリーポピンズ風サンタです。他のバリエーションも描きたい感じだったので相談の結果、最終再臨イラストは候補内にあったナースバージョンを描かせて頂くことになりました。（高橋慶太郎）



オリオン

クラス アーチャー　真名 オリオン
性別 男性　出典 ギリシャ神話　地域 ギリシャ
属性 混沌・中庸　身長 230cm　体重 187kg

筋力 A　耐久 A　敏捷 B+　魔力 C　幸運 A　宝具 EX

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：I-IV
CV：神奈延年

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

単独行動：EX

グランドアーチャーとしての資格を得たため。

海神の祝福：B

ポセイドンの子。
神性の亜種スキル。海の上を走ることができる他、海の中でも永遠に活動することができる。
更に自在に雨を呼び起こすこともでき、オリオンは主に「降りしきる雨を、普段陽気な男が泣いているかのように浴びている」というシチュエーションを多用、女性を虜(とりこ)にしようと策した。
（あまり上手くいかなかった模様）

天蠍の呪い：D

オリオンの数ある死因の一つ。
蠍が来ると星座のオリオンは引っ込む、というほど彼は蠍が苦手。

保有スキル

月女神の圧：EX

恋人（?）である女神アルテミスからの寵愛、という名の重圧を受けている。物凄い重圧＋バフが掛かっており、自然と肉体が鍛えられてしまう。
魔力と幸運を含む全ステータスがランクアップ、特に筋力は二段階ブーストが掛けられる。

獣性の豪腕：B+

獅子を絞め殺したという豪腕。
その単純な暴力の前では、魔性のモノや魔獣たちでも怯えて逃げる。
コインを引き千切るなどお手のもの、ケルベロスの顎すら砕く。
まさに天下無双の腕力といえよう。

三星の弓人：A+

ギリシャーの狩人とも謳われ、アルテミスの祝福もある彼の技量は天下一。
星座として三つ星（トライスター）の逸話を得たことで、違う時代を生きた英雄たちをも上回る弓の腕を獲得した。

……が。
そこには致命的な落とし穴がある。
即ち、この星に愛された者は神（特に女神）にも愛されるということに。
彼の結末はこの時定まっていたのかもしれない、ない、ない……。

宝具

月女神の無垢な愛（アルテミス・アグノス）

ランク B　種別 対軍（自身）宝具　宝具 レンジ：0　最大捕捉 1人

アルテミス・アグノス。
アルテミスの愛が降り注ぎ、一時的にではあるが自身の大幅な強化を図る。
愛が重い、何か物理的に重い。
なぜ対軍なのかというと、この宝具は一人を一軍に匹敵するものへと変化させるほどの祝福だからだ。
副作用として常人ならば爆散するが、オリオンは筋肉痛で済む。

我が矢の届かぬ獣はあらじ（オリオン・オルコス）

ランク B+　種別 対軍宝具　レンジ 100　最大捕捉 ？

オリオン・オルコス。
相手が魔性、魔獣の場合にあらゆる防御系統のスキル、宝具などをすべて無効化して攻撃を加える。

グランドアーチャーとして召喚された際に使用する場合、あらゆる獣を彼の手の届くものへと貶める追加効果を得る。
無限増殖するタイプの敵にも対応してレンジ内に存在する限りは自動的に殺し続ける。
『FateGO』ではアドベンチャーパートにおいてのみ、使用された。

其は、女神を穿つ狩人（オルテュギュアー・アモーレ・ミオ）

ランク EX　種別 対神宝具　レンジ 無限大（アルテミスに届くまで）　最大捕捉 1機

オルテュギュアー・アモーレ・ミオ。
本来、あってはならない特殊宝具。第五の異聞帯において、グランドアーチャーとしての冠位を捨ててまで獲得したアルテミスのためだけの宝具。
自身の生命と引き換えに、機械の女神アルテミスを撃ち落とす。
アキレウスの鎧を加工して鍛造された弓、矢へと転じたパリス、マスターの令呪（ブースト）、それらすべてが合一してただ一度だけ放たれる矢。
『FateGO』ではアドベンチャーパートにおいてのみ、使用された。

人物

一人称 俺　**二人称** おまえ　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

雌伏の時を経てオリオン推参。
熊のときとあまり変わらない。変わったのは姿形だけ。
豪放磊落（ごうほうらいらく）、女好き。

○ 台詞例

「はぁ……。
肉体ってのは不便なものだなぁ。
いや冷静に考えるとおかしいよな。
なんで俺、催すんだ？
サーヴァントだよなー、俺！
あ……名前の呪いか？
俺の名前の由来が『放尿するもの』だからか。
はっはっは、なるほどハッハッハ。
我ながらひっどいな名前の由来!?」
「マスター唐突だが浮気がバレたのですいません
ちょっと撤退しまーす！」
「おまえは、俺以外の誰にも落とさせない。
誰にもだ!!
俺以外に、この弓を引ける者はいない！
俺以外に、おまえを撃てる者はいない！
俺は俺の意志で喚ばれ、
そして俺の意志でおまえを撃つ！」

○ 史上の実像・人物像
放尿するもの、という意味を持つ名前のオリオンは、海神ポセイドンとエウリュアレ（女神エウリュアレとは別人）の間に生まれた子である。
どんな獣でも仕留めてみせる、と豪語した彼はある日女性関係のトラブルで、両目を奪われてしまう。
彼はハンマーの音を頼りに小舟で海へとこぎ出し、知り合った暁の女神エーオースの伝手（つて）で視力を回復してもらった。
……この時点で既に女神との危険なフラグを立てていることに注目したい。

妹のアルテミスがオリオンと恋仲になったことに危機感を抱いた兄にして太陽神アポロンは、「おまえは弓の名手だが、あのカンダオン（オリオンのこと）という男を射てるかな？」と、海の中にいたオリオンを射つようにアルテミスを唆した。
アルテミスは愛したオリオンを見事に射貫いてしまい、死体を抱き締めて嘆いたという。
死人をも蘇らせるというアスクレピオスに蘇らせてもらおうとも考えたが、生き返らせる前にアスクレピオスはゼウスの雷霆（らいてい）によって死んでしまった。
仕方なく、アルテミスはオリオンを星に昇華した。
冬になると、輝く三つ星（トライスター）が空に見える。
それは、オリオンのベルトだという。

○ アトランティスにて
元々、超人オリオンは獣の気配を察知した抑止力によって召喚されたグランドの冠位を持つアーチャーであった。
が、アトランティスでの召喚が一歩遅れたために既にオリュンポスへの突入部隊は解散してしまっており、オリオンはアトランティスで停滞せざるを得なかった。

だが、その間にオリオンの気配をアルテミスが察知。
彼の力を危惧した――あるいは、異なる感情があってか、アルテミスは自身の端末を送り込んだ。
彼女との交渉の末に、オリオンは渋々と相互不可侵条約を承諾。
彼が動かない限り、アルテミスもまたオリオンには手を出さないと約束した。
なお、その間の見張り役として選ばれたのが、アトランティスで消滅した端末アルテミスである。

カルデアの一行が到着、マスターと遭遇したオリオンは、一旦は契約のために助力を拒むものの、アルテミスが動き出したことを察知し、遂に立ち上がることを決意した。

そして最後の島において、オリオンはヘファイストスから与えられた弓と矢を使用して宝具を解放。
しかし、それでもアルテミスには届かなかった。
最早ここまでか、と思われた時にパリスが自身を矢とすることを提案。
再び与えられた正真正銘最後のチャンスに、オリオンは冠位を返上。
その最上の霊基を以て第三宝具を創り出した。

けれど、その宝具は決して憎しみではなく、ただ愛した女が穏やかに眠れるように願ったもの。
――かくして愛の狩人は、月を撃ち落とした。

○ 通常武器
弓矢
他、棍棒とブン殴り。



○ **因縁キャラ**

過去現在未来すべての女性（一部除く）

愛！　して！　m

イアソン／アキレウス

メディアに「ギリシャボンクラ三人組」とワンセットにされたことに納得がいかない。
でもそれはそれとして割と仲が良い。

アトランティス・アルゴノーツ

アトランティスの記憶はもちろん存在しないのだが、自分たちの活躍と成し遂げたことに素直に感嘆。
先のボンクラ二人組も含めて、割と仲が良い。
ヘーイ！（一瞬だけ流行った挨拶）

アルテミス（汎人類史）

つかず離れずくっつきすぎず……をモットーに走ってきたが、カルデアで金婚式を挙げたらしいと聞いて（゜д゜）みたいな顔になっているオリオン。

オリオン（熊の方）

熊……熊かァ……。
俺が……熊かァ……。
いや、でも……若干最近流行のゆるキャラっぽくない？
ふわふわもちもちした感じで、若者受けとかするんじゃない!?　しない？　そうか……。

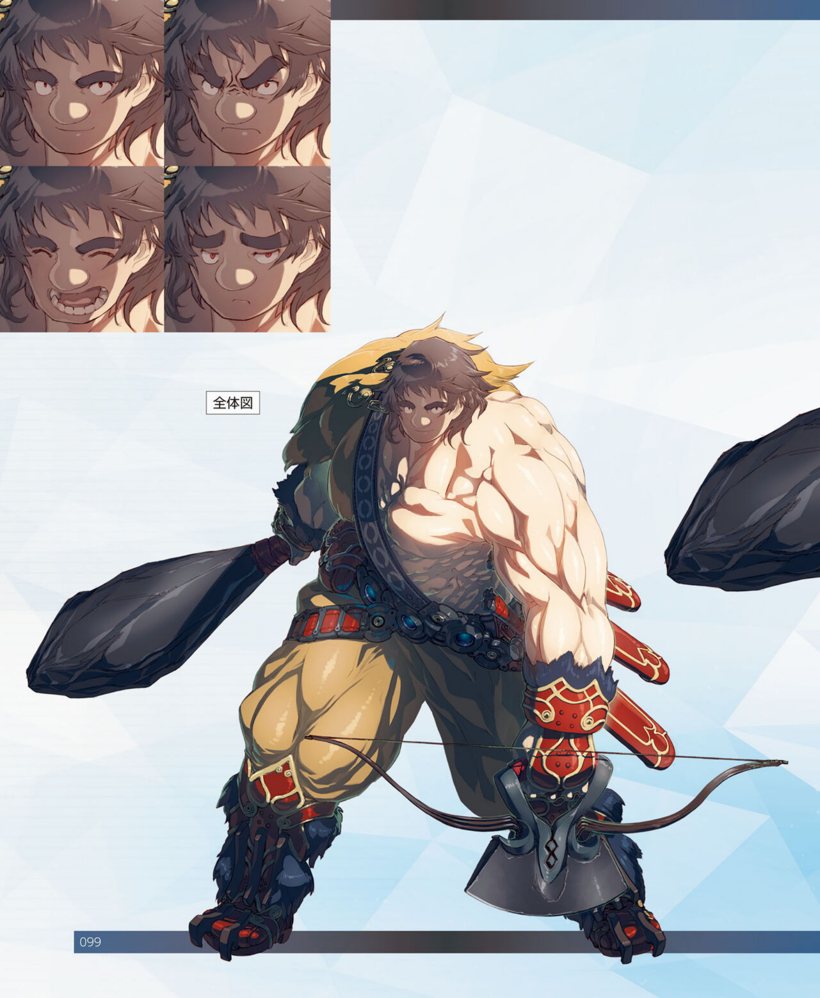
アルテミス（異聞帯）

もし、あの彼女が緩やかな眠りから覚めて、また自分を認識したならば、言うべきことは決まっている。
「……最後のアレ、恥ずかしいので忘れてくんない？」

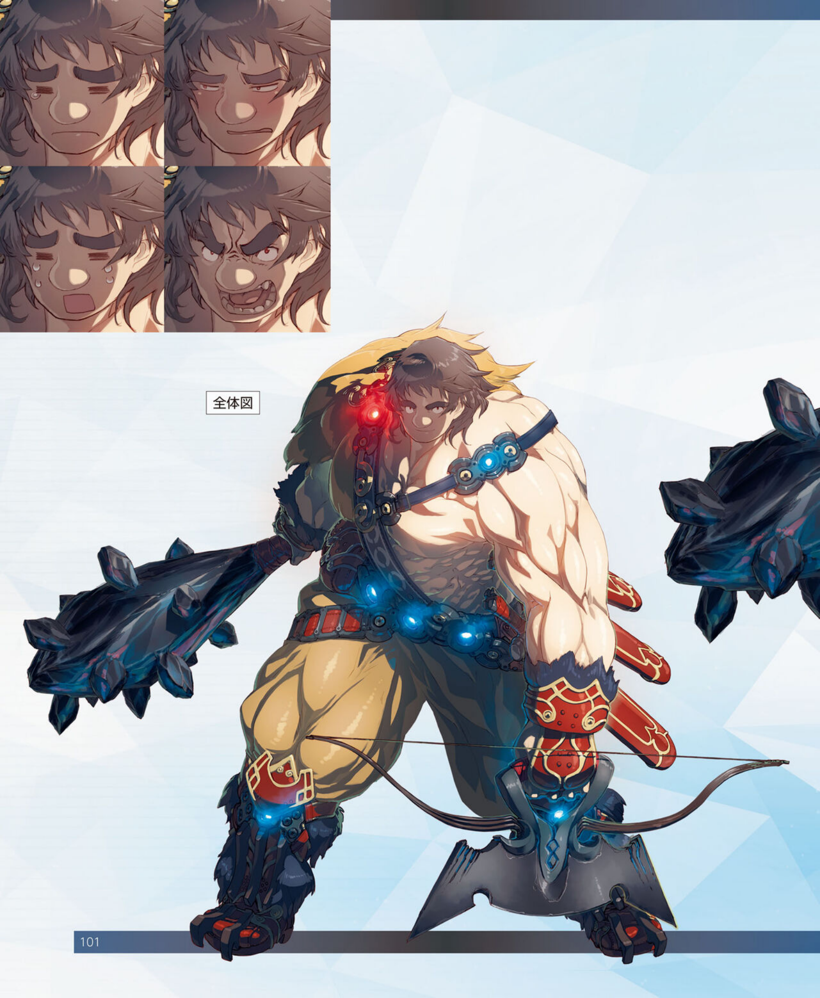
（アトランティス・アルゴノーツの面々から「正気ですか」「コイツを縛ってアルテミスに突き出すべき」「いい加減覚悟決めろ」などの言葉の暴力が降り注いだ）

何はともあれ、彼女に優しい惰眠が与えられんことを。
たとえ今はもう、その痕跡すら存在しないとしても。


第一段階


全体図

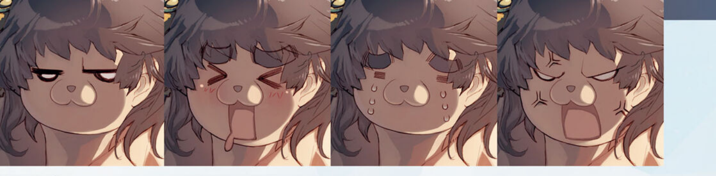

第二段階


全体図


第三段階


全体図


正面
薬入れ
匂い消しとか
毒消しとか
痛み止めとか
とある星雲が
あるのがこの辺。
色々なことに
対応出来る袋の
ある位置といえば
この辺よね！



側面

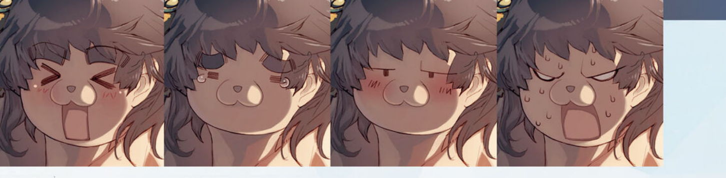
背面

獅子の毛皮

①②③

鞘は同じだが中身が違う
大まかに戦闘用スコップ、鉈、槍
ベルト上下2箇所で固定
全て弓で発射できるように
柄の後端に切り欠きあり

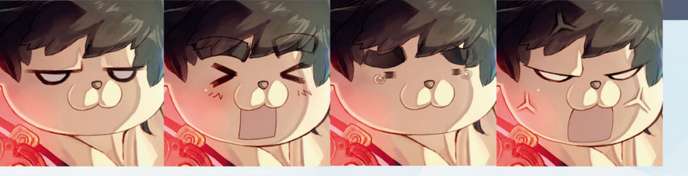

正面



側面

背面


正面



何者かの
（愛の）力により
成長した
獅子の毛皮
だったもの
毛が明らかに長く
自然ではありえない
形状となっている

側面

背面

腰の剣省略しています


表情ラフ
謎物質に変化した棍棒
棍棒デザイン



**第三段階になると弓にアルテミスの愛情が何やかや結構な割合で入るので
オリオン（アルテミス）第1段階と同じ矢が放てるようになる。
ただしあくまでオリオンの実力では無限にビームを放てるわけもなく
何かを弓に番えた瞬間にオリオン（アルテミス）第1段階の
矢のエフェクトがかかるというもの。**

Comment from Illustrator

足のこれアメンボ？アメンボなの？
違うよぜんぜん違うよ猟師の脛当てと登山用スパイクの類だよ。全然関係ないけどアメンボの足って毛がびっしりで爪2つなんだってね。貴方水に浮くんだって？

オリオンはアルテミスからは美貌だ美形だなんだと言われていましたが、現代の流行りである線の細い優男系という選択肢はハナからありませんでした。
だって逸話をどう確認しても賢人ではないゴリラ、不特定多数に襲いかかる（控えめな表現）筋肉モリモリのマッチョマンだもの。
星座も大概棍棒しか持ってないんだよこの人。
とはいえ正直星座ってどう見ればこう見えるの……という想像力で補完するべき部分が多すぎてイメージソースとして使えたものではないんですが。
（余談ですがアルテミスの方で浮かんでいる熊オリオンの第三再臨の元絵では一応ちゃんと星座の星は全部描いてあります。スタッフが立ち絵にした時に腕の星を切り取られました。理由は今でも謎です）
hollow ataraxiaの頃から思っていた個人的な印象ではありますが、ヘラクレスやステンノ、エウリュアレがモテモテなFate世界の古代ギリシャは「男なら筋肉、女ならロリ」がモテ要素であった世界なのかもしれません。いえ真実は知りませんが。ともあれこの筋肉ダルマでラフを提出したらほぼ一発で通りました。修正入ったのは顔だけです。
最初期の顔はワイルド系でした。両目に例の傷もある感じ。でもそれで逸話の行動取ったら生々しすぎる、となったようです。
結果首とか超太い筋肉ダルマなのに可愛くなりました。
ちなみに筋肉がこんなにある人は筋肉が邪魔で関節可動域が狭いです。必然彼も狭いと思われます。気をつけとか出来ないよ。可愛いね。
髪が硬めの癖っ毛なのはアルテミスが人間体を作成する際オリオンの髪の構造を真似したであろう、ということで必然こうなりました。彼も伸ばせばアルテミスに似た髪型になると思われます。

ベルトはアルテミスからのプレゼントです。なのでちとSFチック。第二再臨での光の配置はオリオン座の特に光の強い星です。右肩は赤色超巨星ベテルギウスなので赤い色をしています。

棍棒のデザインは自分の知る限り最も原始的で痛そうなSF棍棒デザインをリスペクトしました。第二再臨が基本のデザインです。投げて使うのも想定通りです。
ちなみに再臨での衣装変更は設定的にそもそもどういうことなのかははっきりしていないのですが、今回のオリオンに関してはアルテミスの愛（控えめな表現）が侵食している、あるいはそれを思い出している度合い、と妄想しながら描きました。

Comment from Illustrator

棍棒に突起が生えてきた……とか、なにかしらの透明な物質に変化してきたくらい彼は気にしません。
なんかベルトとか光り始めてきたよ。元々アルテミスから送られたよくわからんベルトだし光りもするよ。
弓の前の方になんか色々追加されてきて射るものが「光のなにか」になったよ。誤差誤差。石投げるのとたいして変わんない。頑丈になったし殴る時便利でいいよな！　とかそんなん。

オリオンの持つ殆どの武器が変化している事から推測できる通り、アルテミスの愛らしき何かは基本的にオリオンが愛着を持っている物、土壇場で信頼しているものに優先的に注がれて形質を変化させています。
そうすれば彼の愛着や信頼は彼女の愛に対して向けられる、という理屈なわけですね。前述の通りオリオンは便利と思っている程度で多分大して気にしてません。
なお武器にも関わらず腰の短剣が再臨で変わらないのは侵食する前にしょっちゅう折るわ投げるわで無くすせいです。

オリオンの弓を射る動作は腰の短剣やナタの類を放った後、タイミングよくパンチして、持ってる弓の弦に引っかけて、短剣の重量と拳の速度だけで弦を絞って発射。とかいう曲芸みたいなことしてます。
彼にとって弓の弦は重くもなんともないのです。これで当てるんだから流石神話世界の住人ですね。
両手で番えているときは慎重に狙いを定めているということです。あるいは見物してる女の子にアピールしているということです。
それで、まぁここまでで気づいたとは思うんですが、弓って彼にとってオモチャみたいなもので、拳で殴ったほうが強いのです。
弓を本当に本気で武器として使うとなったら彼は鈍器としてしか使いようがなかった、ということなわけで。
つまるところ弓で殴るモーションはアルテミスが真似したんだと思います。あの子ホント彼氏で変わるタイプね。

と、まあこんな感じのことを考えながら描いていたわけですよ。
当然ながら絵を描いてる最中の妄想なので本編設定ではないということを念頭に置いてください。ええ。

それと言及を忘れていましたが右腰の赤い革を銀色の金属で縁取ったポーチには薬とか臭い消しとか色々な事に対応できる便利な物が入ってます。
ところでこれは全然関係のない独り言なんですが、オリオン座の右腰にはそれはそれはとても名前が有名な星雲があってですねうわなにをするやめいえちょっと細かい話は担当部署が違いますからお答えしかねますね。(I-IV)

マンドリカルド

クラス ライダー **真名** マンドリカルド
性別 男性 **出典** 恋するオルランド、狂えるオルランド **地域** フランス
属性 中立・中庸 **身長** 171cm **体重** 68kg

筋力 C **耐久** B **敏捷** A **魔力** C **幸運** B **宝具** A

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：ギンカ
CV：増田俊樹

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

騎乗：B

乗り物を乗りこなす能力。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、幻想種あるいは魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなすことが出来ない。

対魔力：C

第二節以下の詠唱による魔術を無効化する。大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。



保有スキル

九偉人の鎧：A

ヘクトールの鎧を身につけていた、という逸話が昇華されたスキル。
様々に付加されたヘクトールの逸話は、マンドリカルドの体を強靭なものへと変え、その圧倒的な伝説力により擬似的なカリスマを発揮する。

間際の一撃：C

死ぬ寸前、全力の一撃を振るうことができる。
戦闘続行と似て非なるスキルで、一撃の後で必ず死亡する。

ランクが高くなるにつれて、よりダメージが増大。
Cランクであれば、全力の一撃を過不足なく放てる。

ブリリアドーロの嘶き：A

名馬ブリリアドーロを奪って乗りこなした、という逸話が昇華されたスキル。
機動力、攻撃力、名声などが上昇。
代償として敵に姿を捉えられやすくなる。
また、このスキルによってCランク以下であれば魔獣でも強奪、乗りこなすことも可能。

宝具

不帯剣の誓い（セルマン・デ・デュランダル）

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

セルマン・デ・デュランダル。
デュランダルを手に入れるまで剣を身につけぬ、と誓った伝説の具現化宝具。
手にしているものが、どんな武器であっても彼がかつて身につけたデュランダルと同等の切れ味を持つようになる。
ランスロットの宝具『騎士は徒手にて死せず』と酷似しているが、こちらはデュランダルと同じ威力を持つという点で上回り、どんな武器でもデュランダルと同じ扱い方となる。
ただし、デュランダルの通常威力のみをコピーしているので耐久力は手にした武器のランクに準ずる（ほぼEランク）。

絶世の僂剣（レーヴ・デ・デュランダル）

ランク A+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

レーヴ・デ・デュランダル。
『不帯剣の誓い』を封印、破棄することによって発動可能な対人宝具。
かつて手にした絶世剣デュランダルを己が手にする。
また、この状態ではただのスキルでしかない『九偉人の鎧』もヘクトールの聖遺物として昇華され、防御面でも類い稀なる向上が見られる。

通常の聖杯戦争においてはマンドリカルドが、今の自分であればデュランダルを真に使える……
という自信を持たなければ発動できない宝具。
宝具の情報自体も封印されており、マスターですら把握できない。

第五の異聞帯においては、ヘクトールからドゥリンダナ（デュランダル）を賜ったことと、
旅で出来た友を救うという目的があったため、宝具発動が可能となった。
アルテミスの矢を押し留めるという奇跡を成し遂げ、本人は消滅した。

人物

一人称 俺　**二人称** アンタ／おまえ　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

若干、世を僻む陰気属性が入った青年。
自分がマイナーであることを自覚していて、ちょくちょく自虐めいた発言が飛び出すこと多々あり。
いわゆる、自分の能力に保険を掛けるタイプで、用心深く、消極的に物事を進める。

元々は尊大、傲慢、威風堂々という実に英雄らしい英雄であったが、ロジェロとの一騎討ちにおいて、ヘクトール武具フル装備で挑んだにもかかわらず敗北したことに衝撃を受け、それ以降は非常に陰気、自信がないキャラになった。

○ マスターへの態度

基本的に態度は中立・中庸である。
あまりに残酷な所業はさすがに止めるが、元より騎士であり王である彼は、大抵の残酷さを許容する。

また、彼はマスターとコミュニケーションを取りたがらない。
これは自信のなさと己の武名のマイナーさから生じたものである……が、ごく稀に「サーヴァントとしての本分をわきまえている」などとマスターになった魔術師から勘違いされることもある。

・ある程度の無茶な命令も聞いてくれる
・常に控えていて、出しゃばることはない
・敵と相対しても余計なことを喋らない

なるほど確かに理想的。
「初心者向けのお薦めサーヴァント？
 いやマジで違うっすマジで違うっすよ!?」

○ 台詞例

「(この人？　いやこの英霊、なんか人間離れして怖いんだよな……)
(地元にはあまりいなかったタイプだ……。喋りにくい……)
(いやまあ、俺が喋りやすいヤツなんて、どこにもいねえんだけどな！)」
「……本来、世界を救うために、俺たちは召喚されている。
でもな、俺は全くもって個人的な理由で、こうしたいと思っているんだよ。
――友達を助けたい。
おまえを助けたい。
そしておまえを助けるには、これしか思いつかないんだよ」
「俺が今、やれているのはサーヴァントだからじゃない。
おまえの、友達だからだ――――!」

○ 史上の実像・人物像

マンドリカルドはタタール(モンゴル周辺の騎馬民族)の王であったが、父の敵を取るために冒険者となって国を飛び出し、旅の末にヘクトールの盾鎧を授かる。
しかし、剣であるデュランダルのみは父の敵でもあるローランが手に入れており、それに激怒したマンドリカルドはローランを見つけるべく放浪を開始する。

紆余曲折あって、マンドリカルドは愛すべき女性も手に入れるが、ヘクトールの武具を賭けてのロジェロとの一騎討ちで敗れ、死亡する。

ローランの発狂全裸伝説の切っ掛けともなった敵であるが、最後まで物語の大筋には直接関わらなかった。
「恋するオルランド」においては、その華々しい活躍も描かれたが、「狂えるオルランド」では、あくまでロジェロとローラン、彼らに立ち塞がる障害の一つとして描かれている。

○『FateGO』における人物像

昔は王様兼冒険者!
冒険の末にヘクトールの鎧を手に入れ、意気揚々とデュランダルを求めて旅から旅!
そして……デュランダルを巡る戦いや、あれやこれやですっかり世を儚むようになったマンドリカルド君です、ヨロシク……。

生前はそれなりに尊大、かつ俺様最強みたいなノリで暴れていたが、ブラダマンテの恋人であるロジェロにヘクトールの鎧とデュランダルを以てしても勝てなかったことが強烈なトラウマになっているらしく、常に自信なさそうな態度でマスターに接する。
聖杯戦争において重要なコミュニケーションに多大な不安を抱える男……ではあるが、なぜか初心者向けに推薦されることもある。

一応、戦闘時には己を鼓舞する意味もあり、やや自信ありげ。

○ アトランティスにて

オリュンポス先遣隊の一人。
地味ではあるが粛々と確実に任務をこなした。
先の「初心者向け」というのは、同じ任務に従事していたサーヴァントが彼を評したもの。
最終的に先遣隊はオリュンポスへ決死の突撃を行う者たちと、アトランティスに残って機会を窺う者とに分かれた。

マンドリカルドは助言を受けたこともあって、残留を決断。
カルデアを待つことになる。

そこで出会ったのは、この異聞帯でしか成し得なかった、友人と呼べる存在だった。

出会いも別れも、すべては刹那の出来事。
だが、間違いなく———それは、人生すべてを捧げても、
一生に一度訪れるかどうかの、奇跡だった。

○ 通常武器

木刀……ではあるが、一時的にデュランダルっぽい力を発揮する。

○ 因縁キャラ

アトランティス・アルゴノーツ
え、食事を一緒にっすか。ええと、じゃあまあ。
一応、末席にでも。え、何で真ん中に？
そして、なぜ隣がヘクトール!?　スペシャルゲスト!?
ヘクトール
存在を認識されて軽く死にかけた。
ブラダマンテ
ちょっとだけ苦手。
っていうかロジェロより強くないこの聖騎士？
ローラン
いいっすかローラン。
俺は間違っても、出会った頃の俺じゃないっす。

「ハハハハハ！　このデュランダル、
マンドリカルドに相応しい!」

とか言って高笑いしていた過去は闇に葬るっす。
他シャルルマーニュ十二勇士
すっげえ頼もしいっすけど、若干その……。
バラエティ色が……強火…………。


第一段階

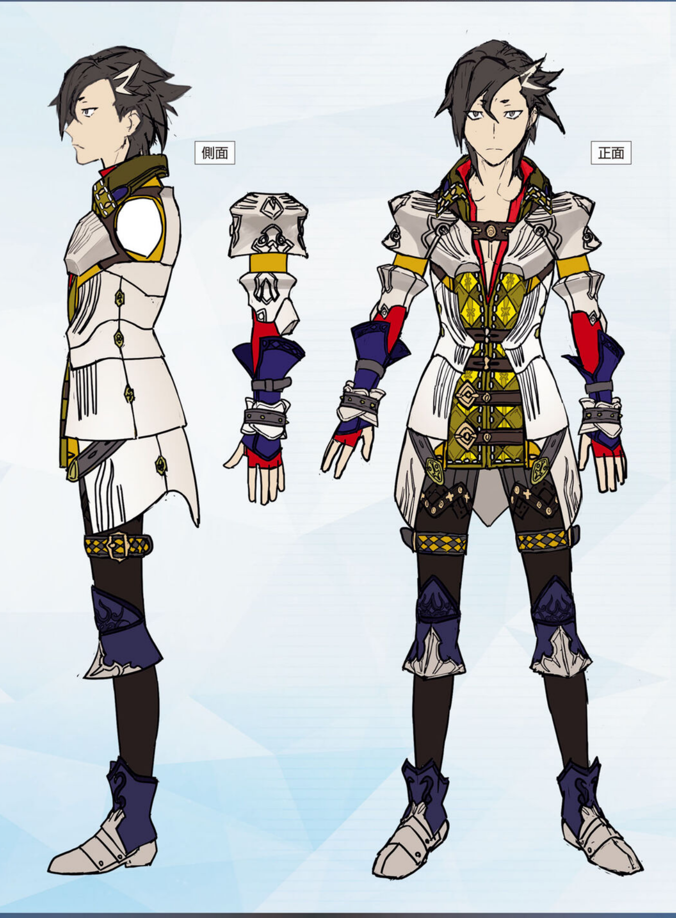
第二段階


第三段階


特殊差分


側面
正面


頭部デザイン
背面
気持ち
細身


側面
正面


背面


側面
正面


背面


側面
正面


背面


武器設定
釘バット剣



Comment from Illustrator

ビジュアルは『捻くれ、ぼっち、チンピラ』というオーダーだったので、木刀持ってるし最初はオラオラな一匹狼のイメージだったんです、目つき悪いし…。会ってみたらマイフレンドでした！！！！　コミカルな顔も追加して表情豊かな子になりました。前髪のアンバランスさが特に気に入ってます！（ギンカ）



エウロペ

クラス ライダー　**真名** エウロペ
性別 女性　**出典** ギリシャ神話　**地域** 欧州
属性 中立・善　**身長** 155cm　**体重** 44kg

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** D　**魔力** B　**幸運** A+　**宝具** A

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：redjuice
CV：M・A・O

主な登場作品：Fate/Grand Order

Europa

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

騎乗：A+

幻獣・神獣ランクを含むすべての獣、乗り物を自在に操ることができる。
ただし、竜種には騎乗できない。

神性：C

ギリシャ神話の最高存在であるゼウスの妃。
人間でありながら多くの宝具を与えられた彼女は特にゼウスの寵愛を受けており、神霊適性を有するに至った。



保有スキル

無垢の姫：B

精神と肉体の絶対性を示すスキル。
精神に対する効果を緩和する他、どれだけ食べても太らない。
本来は、周囲の人を惹き付ける麗しの姫君スキルとの複合スキルでもある。

主神の寵愛：A+

ギリシャ神話の最高存在ゼウスによって、エウロペは深く愛されている。
多くの加護をもたらすスキル。同時に、ゼウスの妻たる女神ヘラを激怒させかねないという危険性を秘めているが——エウロペ本人は一切気に留めていない。彼女にとって、ヘラは敬愛すべき偉大な女神である。

主神の白牡牛：C

エウロペが出逢ったゼウス神、すなわち白き牡牛は、強力な魅了効果を備えた神獣であり、牡牛座の牡牛そのものであり、目にした者をたちまち惹き付けるという。
エウロペ本人というよりも、彼女が騎乗している牛にまつわるスキル。

宝具

青銅巨人の超重鎚（スフィリ・トゥ・ターロー）

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1~50　**最大捕捉** 100人

スフィリ・トゥ・ターロー。
大神ゼウスによって贈られた宝具のひとつ。
神代の自動機械。青銅の怪物タロス。
オリュンポス十二神の一柱ヘファイストス神によって鋳造され、主神によってエウロペへと贈られた超兵器。エウロペの絶対守護を存在意義とした宝具。その耐久性は凄まじく、神々でさえ容易には破壊し得ない。
本来は巨人ではなく「怪物」であったが、ロードス島の巨像と混同して広まったことで現在は「巨人」の形態を得ている。

敵対者を自動的に感知してこれを撃滅する。
怒ると、手足を赤熱化させて襲い掛かる。通常の生物であれば瞬時に蒸発するだろう。
本作では一部攻撃および真名解放のたびに召喚され、敵対者の存在を感知して瞬間的に激怒。赤熱化させた灼熱の大質量鉄拳を敵陣に叩き付ける。

かつてのクレタ島にて、エウロペはよくタロスの肩に乗って楽しんだが、怒ると赤熱化する都合上、タロスとしてはとても困る。ご主人さま早く降りて。
苦手なものは魔女メディア。神代にて、弱点である踵をメディアに攻撃されたため、魔力源である神血イーコールが漏れて機能停止してしまった。

愛らしき白き牡牛（キオニス・タウロス）

ランク B　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1~50　**最大捕捉** 100人

キオニス・タウロス。
常時発動型の宝具。
大神ゼウスの化身である白い牡牛――
とよく似た外見の宝具。
愛するエウロペの身を守るためにと主神ゼウスから贈られた宝具であり、当初は伝説の通りに猟犬の姿だったが「あなたと同じ姿がいいかもだわ。とっても愛らしいし、とっても枕にちょうどいいの」とエウロペが言った事により、形態が変化した。

背に乗せたエウロペを常に守護している。
あらゆる場所を駆ける事が可能で、海上さえ駆ける。エウロペがライダーとして現界した理由となる宝具。
真名解放すれば敵陣を勇猛に駆け回る事になるだろうが、本作では真名解放は行われない。
なお、『主神の白牡牛』スキルはこの宝具によって付与されている。

人物

一人称 私／わたくし　**二人称** あなた／○○さま　**三人称** あのかた／○○／○○さま

○ 性格

ふんわりとして慈悲深い姫。
のんびり、おっとり。気立てがよく、細かい事を気にしない。
優しげに微笑んでいるか、ふわふわしているか、なんだか眠たげか、普段見られる彼女の反応は概ねこれらのうちいずれかである。目の前に神獣や巨人が顕れても大して動じず、主神に誘拐されようと慌てない気質は、ぽやんとしていると見るべきか、最高存在に寄り添う神妃としての風格が備わっている、と見るべきか……。

神妃としての意識よりも、太母としての意識が強く、後の時代を生きたヨーロッパ系英霊全般を「孫」「曾孫」として認識しているようだ。

「現実をきちんと認識しているか怪しいものだ」とは、大西洋異聞帯の女神にして神妃であったヘラの発言である。
本人はそれを聞いてもにこにこと微笑んでいたという。

○ 動機・マスターへの態度

マスターの事も自分の子（子孫）の一種と認識している。
それもかなりの幼子だと思っているようで、ひたすらに甘やかしてくる。

○ 台詞例

「エウロペです。ごきげんよう」
「タロス、タロス、いますか？」
「お茶の時間にしましょうね」
「いらっしゃい。良い子良い子、ぎゅっとしてあげます」
「さあ、頑張りましょうね」
「……むにゃむにゃ」

○ 人物像
ギリシャ神話に登場するお姫さま。
主神ゼウスと結ばれた神妃として知られる。
フェニキア王アゲーノールとテーレパッサとの間に生まれた娘。アゲーノールの息子ポイニクスの娘であるとも言われるが、いずれにせよ姫として生まれたのは間違いない。

白い牡牛の姿に変じて彼女を背に乗せ、誘拐に近い形でクレタ島へと連れ去ってしまった存在こそ誰あろう、ギリシャ神話体系における最高存在ゼウスであった。
エウロペはゼウス神と結ばれ、三人の息子を生み落とす。
この子供たちこそクレタ王ミノス、リュキア王サルペドン、死後に冥界の裁判官となったラダマンテュスであるという。

エウロペは主神ゼウスから三つの贈り物を賜っている。
すなわち青銅のタロス、猟犬、投げ槍である。
死後にエウロペは神格化され、彼女を背に乗せた白い牡牛は星座の牡牛座となった。
一説では、エウロペの名は「ヨーロッパ」の語源であるとされる。

◇

第五の異聞帯では人理のサーヴァントとして現界を果たすも、異聞帯の王・主神ゼウスに逆らう事はできず、ゼウスの言葉を代弁する巫女として星間都市山脈オリュンポスの人々を支配していた。
しかし実際には、我が身の危険を理解した上で、ひそかに破神同盟へ力を貸していたのだった。

カルデアでの現界に於いて、彼女は異聞帯での出来事を記憶していないようだが――

もしも第五の異聞帯での出来事を彼女が知ったなら、間違いなく、唇を閉ざし、身を震わせて涙するだろう。
失われた数多の命と……
寄り添ったふたりの、心からの願いのために。

○ 通常武器

エウロペの乗騎、常時発動型宝具である白き牡牛。
エウロペ自身は、竪琴型のコンソールを常に抱えている（エウロペはただの竪琴だと思っているが、実態は、竪琴としても使えるコンソールなのである）。

○ 因縁キャラ

ゼウス
（運命の相手）
（もちろん汎人類史の彼がそうなのだが、異聞帯の彼も放っておけない）
アルテミス
（運命の相手の娘。つまりは娘のようなもの）
オリオン
（運命の相手の娘婿。つまりは息子のようなもの）
アステリオス
（ミノスの子、つまり孫！　血のつながりなど関係ない。そんなものはどうでもいい。
アスクレピオス
（伴侶たるゼウスの子であるアポロンの子、つまり孫）
ギリシャ系英霊全般
（子や孫のようなもの）
ヨーロッパ系英霊全般
（孫や曾孫のようなもの）
その他地域の英霊全般
（孫や曾孫のお友達のようなもの）
エレナ・ブラヴァツキー
（ねんがんのお茶飲み友達！）


第一段階

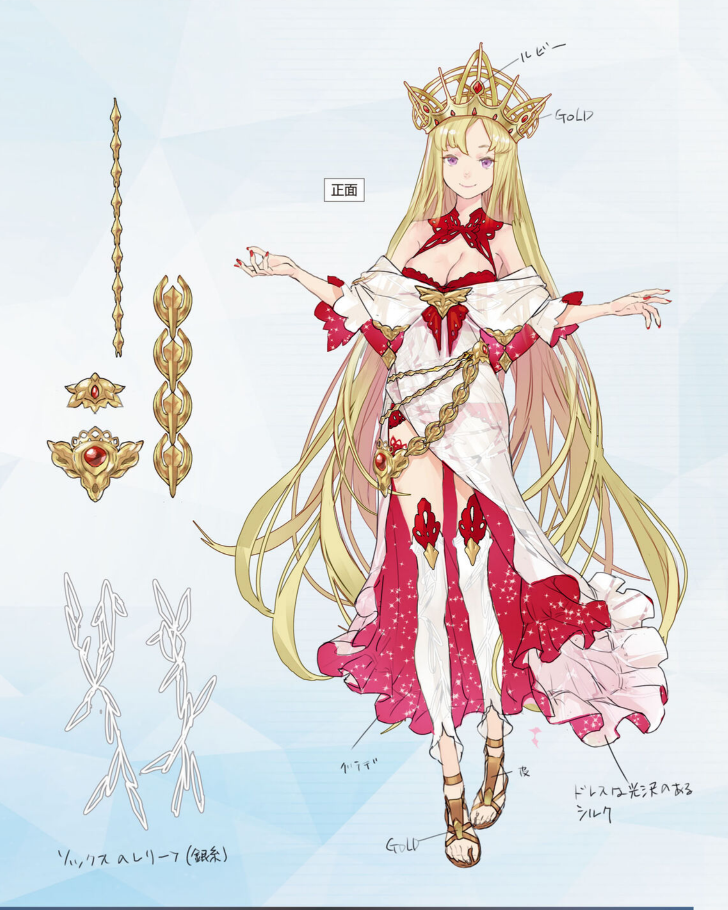

琴なし差分


第二段階


琴なし差分

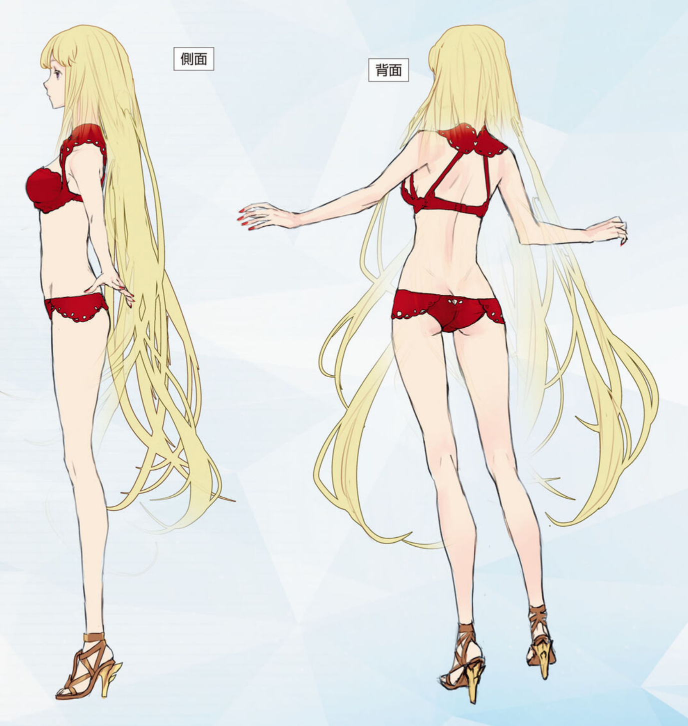

第三段階


琴なし差分


ルビー
GOLD
正面
ソックスのレリーフ(銀糸)
グラデ
皮
ドレスは光沢のある
シルク
GOLD

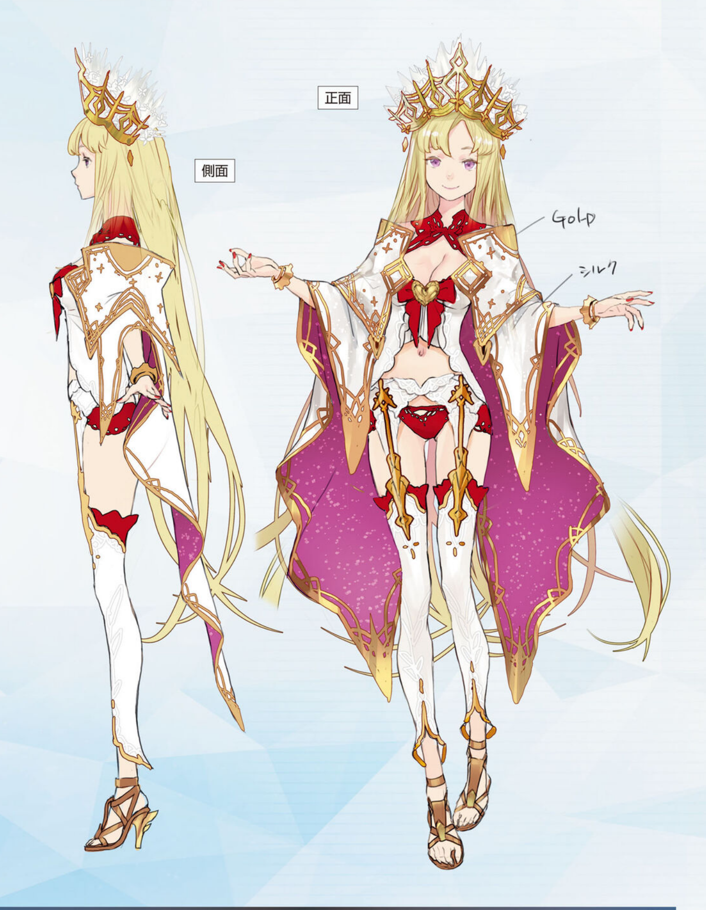

側面
背面
ドレスのレリーフは
こんな感じで
ゆるくフリーハンドで
描いてます。
腰部分
ツレだけ
透け
GOLD

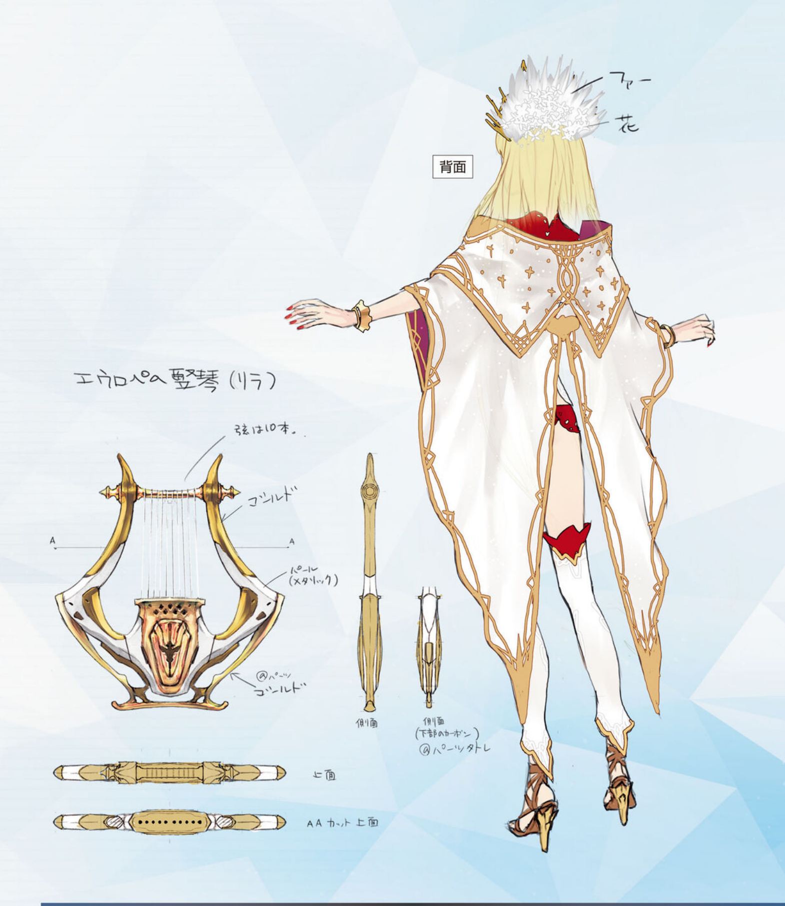

正面



Comment from Illustrator

みんなの可愛いおばあちゃま。ヨーロッパの語源ともなったとても有名なヒロインなのですが、牛に化けたゼウスに誑かされてヨーロッパを駆け巡った後にクレタ島でゼウスの子を授かった…というエピソード以外はあまり情報がありません。オーダーはオデュッセウスと同じ世界感で未来的なものを、とのことでしたが、可愛くてふわふわした女子が描きたかったのでこうなりました。アンダーウェアの露出はどこまで許されるのか？という点で少し悩みましたが、他のキャラ見てると、FGOにおいては露出の概念は常識に囚われてはいけないな…と思いました。（redjuice）


正面
側面
Gold
シルク


ファー
花
背面
エウロペの竪琴（リラ）
弦は10本。
ゴールド
A
A
パール（メタリック）
@パーツ ゴールド
側面
側面（下部のカーボン）@パーツタトレ
上面
AA カット 上面


正面


側面
背面
後ろは
ガーターなし


正面
ファー
メタリック
シルバー
少し透け
マントの下は
第2と同じ
(胸のリボンとる)


側面
背面
シルバーの
このパーツは
マントから少し
浮いてます。



楊貴妃

クラス フォーリナー　真名 楊玉環（ヤン・ユーファン）
性別 女性　出典 史実　地域 中国・唐
属性 混沌・善　身長 155cm　体重 45kg

筋力 D　耐久 C　敏捷 B　魔力 A　幸運 D　宝具 B+

設定作成：星空めてお／キャラクターデザイン：黒星紅白
CV：佳村はるか

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

領域外の生命：EX

外なる宇宙、虚空からの降臨者。
邪神に魅入られ、その権能の一鱗を身に纏い、舞い奏でるもの。

神性：B

外宇宙に潜む高次生命の先駆となり、強い神性を帯びた。
人類史における美の象徴として照臨する楊貴妃に対しては、まるで何も影響を与えていないかのようだが……。
ともすると邪神との相性が適しすぎていたのかもしれない。

保有スキル

三千寵愛在一身：A

後宮で待つ三千人もの美女に注がれるはずの皇帝の愛を、楊貴妃は一身に受け、死後に至っても手放すことは無かった。

傾国の寵姫：A

楊貴妃に定められた宿命。
国家を腐敗させ荒廃させる災厄の絶美。

妖星の火輪：A

蝋燭の芯がその終焉まで燃え尽きぬように、叛乱の渦中にあっても絶えず輝きを発し続ける不滅の相。

宝具

霓裳羽衣 比翼連理（げいしょううい ひよくれんり）

ランク B+ **種別** 対人/対国宝具 **レンジ** 1~6 **最大捕捉** 1人

げいしょううい ひよくれんり。
詩魔・白居易が、玄宗皇帝と楊貴妃の不滅の愛を詠った漢詩『長恨歌』の一節。
「霓裳羽衣」は玄宗が楊貴妃のために作った曲とされ、傾国を象徴する禁忌の曲として疎まれ楽譜も散逸した。
楊貴妃は婚前の一時期に出家して女冠となり、道士・羅公遠から術の手ほどきを受けて『太真道士』の号を得た。死後もその魂は蓬莱の仙女となり、最愛の皇帝との再会を待ちわびていると云う。
深淵の星は諸人の耳には届かぬ歌をひそかに誦（じゅ）す。

人物

一人称 あたし/ユゥユゥ/私（わたし・第三再臨時）/この楊貴妃/ユーファン
二人称 きみ/マスター/天子様（第三再臨時）/～さん/奶奶（ナイナイ ※おばあちゃん）/姐姐（ジェジェ ※姉）
三人称 みんな/みなさん/皆様

○ 性格

素直で前向き。親しい人々に尽くすことに喜びを感じるがんばり屋。
明るくあっけらかんとしていて、喜怒哀楽を豊かに前に出す。
顕現した外見年齢に合わせ、ちょっぴり恥ずかしがり。
幼い頃からその美貌は、悪漢や魔物を惹きつけるトラブルの種であり、彼女自身を引っ込み思案にさせていた。しかし両親を亡くし、兄姉と共に路頭に迷った際に身を助けるきっかけとなったのもまた、その美貌だった。以来、人々を幸せにする道具として自己の容姿を積極的に利用し、自負を持つようにもなった。
歌や踊り、琵琶の演奏が得意。無類の温泉好きでライチ好き。

○ マスターへの態度

第一再臨では愛嬌あふれる幼馴染みのように。第二再臨ではまだ初々しい後宮の女官のように。
そして第三再臨では、妖艶で甘えたがりな皇帝の貴妃らしく……と、表情や振る舞いがころころと変わる。
特に彼女がマスターを『天子様』と呼ぶ時、その視線はどこか焦点が合わず、はるか彼方の存在を見つめているかのようだ。

○ 台詞例

「おはよ～！　あたし、フォーリナーのユゥユゥ！　どうか末永～くきみのおそばに……
えっあ、ハイ、そうです“楊貴妃”です。よろしくおねがいします……だから傾国って言わないでぇ～」
「ヤンユンヤヤーン、ヤン・ユーファーン♪　あたしが微笑むとぉ、なんとマスターも微笑む。
マスターが笑うと、みんなも笑って元気になる！　これ、私のとっておきの“宝具”なのです！」
「燃っえろゴーゴー！」「ん～ライチおいしー♪」「勝利の舞と宴をここに！」「やったあ！　さぁ温泉♪　温泉♪」
「いちばん大切な人とね、ちゃんと最後まで添い遂げたいの。今度こそ。それがあたしの願いです」
「これは他言無用に願うのですけれど、逞しい殿方があたかも幼い赤子のように振る舞われる姿を見ると……
その、何て言うかゾクゾクと……興奮します……」
「勅令！　蓬莱の導士・楊太真が発す！　紫微宮北落師門の御門（みかど）を放ち、羽林の軍勢をここに召喚せん！
いあ！　ふんぐるい　むぐるうなふ　ふぉーまるはうと　んがあ・ぐあ　なふるたぐん！　『霓裳羽衣 比翼連理』！」

○ 史上の実像・人物像

中国四大美人、世界三大美人の一人に数えられる絶世の美女。
三百年にわたる唐の歴史において絶頂期の皇帝・玄宗の貴妃となる。
玄宗は武則天の孫。氏族は異なるが、武則天は楊貴妃の義理の祖母にあたる。
玄宗皇帝との婚前の5年間は出家して女冠となり『太真道士』の号を得た。
詩人・白居易の長恨歌では『死後には蓬莱宮に住む仙女となり、訪ねてきた皇帝を出迎えた』とされる。
広く日本にまで伝わる数々の伝承を残し、多くの文学や芸術作品の題材となる。
後年の創作物では、後宮に『紅桃』『謝阿蛮』『張雲容』『王大娘』『許和子』『念奴』といった親しい侍女がおり、彼女たちは死後も楊貴妃に忠誠を尽くしたとされる。

○『FateGO』における人物像

叛乱の原因は楊一族の玉環にこそあり、と迫った兵たちの怒りを鎮めるため、皇帝はやむなく楊貴妃の絞首を命じた。馬嵬郊外の墓地は、皇帝の命で後に掘り返されるが、遂にその遺体は発見されなかったという。
——なぜならば、楊貴妃の滅びの宿業と魔性の美は、外なる宇宙の邪神の注目を惹き、その魂は招かれた。後世に残された伝説の数々もまた、サーヴァント楊貴妃の力の源となった。
戦う者となった楊貴妃は心の限りマスターに尽くす。そこに欺瞞は無い。しかし彼女が為さんとする善とは、狂気と紙一重のもの。瞳に映る"天帝"とは皇帝の霊なのか、それともすべてを焼き払う滅びの火影か。くれぐれも油断をせず、虚空に潜む魔の企みに警戒を。

○通常武器

召喚された火精（ファイア・ヴァンパイア）たちが、後宮の侍女や観賞魚の姿となり、奏でられる楽器と舞の合図で一斉に攻撃する。邪神の炎を帯びた楊貴妃自身も舞うように火炎の攻撃を行う。

○因縁キャラ

武則天
ふーやー姐姐は我が天子様の太母様です！　私との血の繋がりは無くとも、ちゃんと家族だと私は信じています。
とっても努力家で皇帝にまでなられて。怒った時はすごーく怖くて身の危険を感じますけど、それも病みつきに……。
いえいえいえ、これからしっかり認められるようにユゥユゥも頑張ります！

始皇帝
天子様のなかの天子様です！　と言っても、私はその治世のすべてまでは存じ上げず恐縮しちゃいます。
始皇帝様が神女と戯れてお作りになった温泉こそ、私も愛した名湯・華清池という伝説は有名ですね。
意外な温泉繋がりです！

李白
李白さんは完全な酔っ払いなんですけれど、すごい詩人でもありまして、なんとも掴み所のないお方でした。
私が泥酔している時に限って"イマジナリー李白さん"として現れるのはそろそろお許し頂きたいなぁ……なんて。
せめてですね、宮廷追放の件で私を恨んでるのか、ただ私をからかって遊んでるのか、はっきりしてくださぁい。

阿倍仲麻呂
遣唐使の阿倍仲麻呂くんは李白さんの呑み友達です！　日本のことはみ～んな阿倍くんから教わりました！
そっかぁ、すごく頑張ったのに故郷には帰れなかったんだね……。魂だけでも日本に戻れたのだとお祈りします。

玉藻の前／太公望／闇と光のコヤンスカヤ
もしかして私って、妲己さんの生まれ変わりとか関係者とか勘ぐられていたみたいです？
た、確かに"傾国"という強烈な共通点はありますけどぉ……。ハイ……スミマセン。本当にごめんなさい。

空海
唐にいらした空海大師（フーハイダーシー）は、日本では弘法大師として大変ご高名なお方ですね。
ユゥユゥがこのカルデアにお迎えしたいサーヴァント・ナンバーワンです！　なにしろ開湯の達人ですから！
……え？　大師様は不老不死に至った存在だから英霊にはなっていないかも？　そんなぁー？

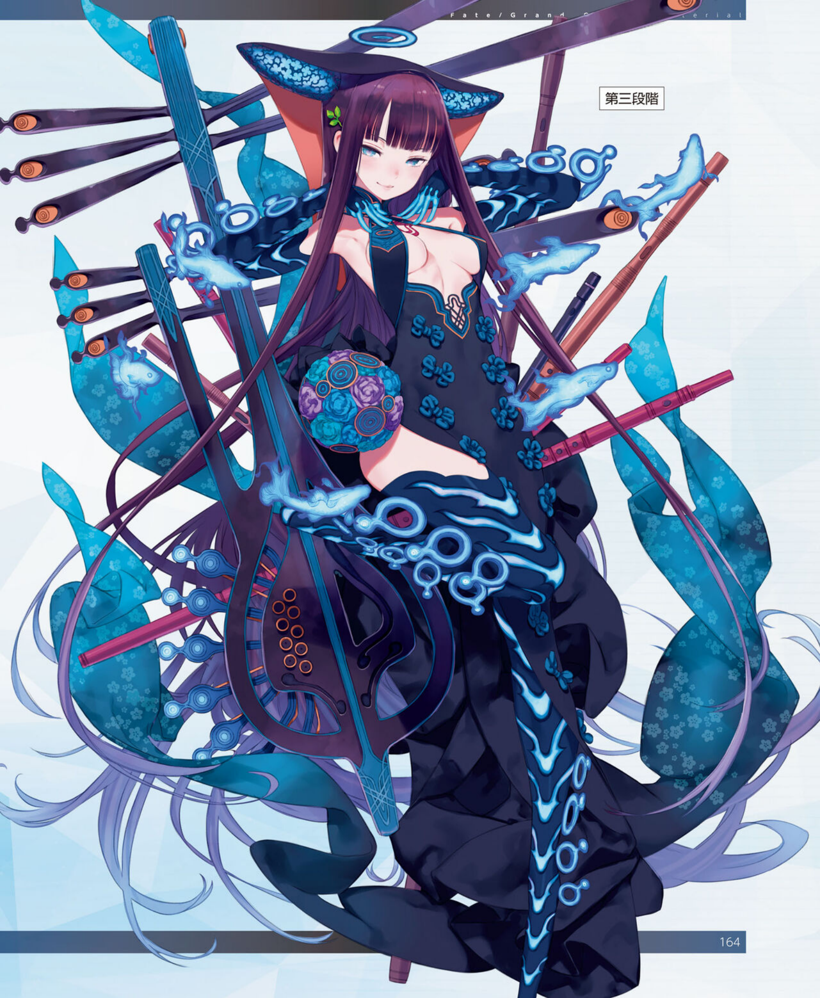
ＢＢ
なぜか気になる存在です、ＢＢさん。本能的には高カロリーの本格強火でパラッパラに焼き尽くさないと！
……という使命感に駆られるのですけれど、う～んなんでしょう、このにゃるっとした気持？
ふーやー姐姐をお世話したいのともまた違う……もしかして……落月屋梁の想い？


第一段階


全体図


第二段階


全体図


第三段階


全体図


髪飾り
(元 かんざし)
正面


背面
側面


正面
髪飾り
(元 かんざし)


側面
背面


正面


側面
刀デザイン


背面
パタパタ
します


琵琶デザイン


宝具イメージ
楽器は無くても
いいかもです



Comment from Illustrator

地味めな第1第2から第3へのギャップを重視してデザインしています。本体を地味めにする代わりに、琵琶や笛でシルエットを派手にしてみました。実際はふくよかだった説、スタイル抜群だった説、諸説あったので間を取って太ももだけ太くしておきました。(黒星紅白)



清少納言

クラス アーチャー　**真名** 清少納言
性別 女性　**出典** 史実　**地域** 日本
属性 混沌・善　**身長** 157cm　**体重** 46kg

筋力 E　**耐久** D　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** A　**宝具** D++

設定作成：OKSG/キャラクターデザイン：Mika Pikazo
CV：ファイルーズあい

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

単独行動（自己中）：A

マスター不在でもふらっと遊びに出掛けたりする。
そうだ、京都とか行こう。
ただし宝具の使用などの膨大な魔力を必要とする場合はマスターのバックアップが必要。

香炉峰の雪：A

ある雪の日、主である中宮定子から「香炉峰の雪はどんなでしょうね」と問われた清少納言は、
白居易の詩（『香炉峰の雪は簾(すだれ)をかかげて看(み)る』）の通りに御簾(みす)を大きく上げ、庭の雪景色を披露してみせた。
瞬時に物事の本質を見極める清少納言の行動は、時に決定的な一打を生み出す。

一乗の法：B

『一乗の法』とは法華経において唯一無二を意味する喩えのこと。
主に対する一途な想いが、清少納言へのあらゆる誘惑を撥ね除ける。
さて、恋愛において二番、三番ではなく一番でありたいという清少納言の考え方がこの『一乗の法』に喩えられたのだが、定子の前では「寵愛をいただけるなら一番下でも……」などと弱気になるものだからもう大変。当の本人から「あなたね、一度言った事は貫きなさいよ」と叱られてしまうのである。いとをかし。

保有スキル

歌仙の詩歌：B

中古三十六歌仙、女房三十六歌仙に名を連ね、小倉百人一首に歌を採られながらも、清少納言は和歌を不得手と自嘲する。
苦手意識もあるだろうが、古色蒼然としたルールが彼女の新しい感性と相性が悪かったともいえるだろう。
それでも彼女の詠む歌は時に人々の心を打ち、時に不埒な男たちを堂々と退けたのである。
紫式部と同名、別ランクのスキルではあるが、その内容が全くの別物になるあたりに二人の性格の違いが出ている。
かもしれない。

逢坂の関：A

函谷関は鶏の声で開けども、恋の関所はそう簡単には開かない。
難攻不落のこの逢坂の関、最初に通り抜けるのは、はたして――。

星はすばる：B

夜の闇が深いほどに、星の光は輝きを増す。
すばる星、彦星、太白星、流れ星――そしてまた、彼女が放つ光も星のように。

宝具

枕草子・春曙抄（エモーショナルエンジン・フルドライブ）

ランク D++　種別 詩歌宝具　レンジ 1~20　最大捕捉 50人

エモーショナルエンジン・フルドライブ。
武芸や陰陽の術ではなく、ただ書き綴る事だけで辿り着いたひとつの境地。
感情の泉の湧き出すに任せ、自著『枕草子』の内に構築した心象風景を現実世界へと具現化させたもの。
すなわち――固有結界である。

清少納言によって塗り替えられた世界は『いつか、どこかで見た懐かしい風景』となり、
結界内に取り込まれた相手の心を侵食する。
哀愁、ノスタルジィ、いとあはれ――湧き上がってくる強い感情に心をかき乱され、
ほんの一瞬でも戦いを忘れてしまったのなら、
この場を支配した彼女から放たれる、強烈（で理不尽）な一撃を避けられはしないだろう。

「きらきらしき物、ときめく物、身は朽ちるとも永久にあり！　永永無窮！　エモーショナルエンジン・フルドライブ！」

なお、『枕草子春曙抄』は北村季吟によって江戸時代に制作された注釈書のタイトルであるが、
自著にこめた想いが時を超え、後の世においても人々に愛されていた事は清少納言にとって僥倖（ぎょうこう）であった。
彼女は『春曙抄』を過去と未来を繋ぐ象徴の言葉とし、
また、春はあけぼの（春曙）の段を抜き出した（抄）かのような自身の宝具を見事表現した言葉として、
自ら宝具名を『枕草子・春曙抄』へと昇華させている。

人物

一人称 あたしちゃん/あたし/ウチら　**二人称** あんた/ちゃんマス/○○(ニックネーム)
三人称 あいつ/あの方/○○(ニックネーム)

○ 性格

何が楽しいのか、いつも上機嫌……かと思いきや、すぐにふて腐れたりする。
猫のような気まぐれで周囲を振り回すが、基本的には楽しい事を最優先する新感覚パリピ系サーヴァント。
「をかし(エモい)」をこよなく愛する、時代が早すぎたキラキラ女子。
歌人の顔をどこに投げ捨ててきたのか、という変わり様ではあるが、
彼女の場合、現代の若者文化との親和性が高すぎた結果なのだろう。
定子サロンにおいて年齢を気にしていたという歴史的事実からも、
女子高生の姿で召喚に応じた事には、何ら不自然な点はないのである。

さて、サーヴァントとして現界した肉体は十代後半の物となっているが、
『地獄界曼荼羅』において登場した彼女の外見が若い姿のままなのは、一体どうした事なのか。
——その舞台は人が化生へと変わりうる、魔の都・平安京。
兄・致信(むねのぶ)が不思議な現象に見舞われたように、彼女の身にも何かが起きていたのだろうか(多分違う)。

名前の読み方は「清少・納言」ではなく「清・少納言」。
宮中における女房名には父親や夫の官職名を付ける慣例があったのだが、彼女には少納言に該当する親族はいない。
おそらくは定子の遊び心による命名だったのだろう。
あだ名を付ける事が親愛の証である……と『なぎこさん』が考えているかどうかは、わからないが。

なお、カルデアにおける紫式部との仲は良好(本人談)。

○ マスターへの態度

清少納言は『枕草子』を完成させた事で自分の役割を終えた、と考えている。
その後の人生も、召喚された現在も、言ってみれば余生のただ中だ。
それでも、何が起きるかわからないのが奇縁というもの。
マスターとサーヴァントという枠に収まらず、友情にも似た信頼関係を築き上げたとき、
清少納言は再び筆を手に執り、新たな草子を綴り始めるかもしれない。

○ 台詞例

「はりきって行こうぜ、ちゃんマス!」
「嫌いなもの?　そりゃ沢山あるよ。でもね、好きな事ばっか考えてたら、そんなのぜーんぶ忘れちゃうんだな。
ちゃんマスはどう?　嫌いなものの事で、頭いっぱいになってない?」
「清少納言はね。『枕草子』を書き終えて、役目を終えたんだよ。今ここにいるあたしは、ただの出涸らしで。
今でも、定子様が大好きなだけの——えせもののなぎこなのさ」
「若者たちよ、常にハッピーであれ!
昨日の笑顔は、悲しみさえ塗り替えて——まだ見ぬ明日へ繋がってゆくのだから!
世界を塗りつぶせ、『枕草子』!　エモーショナルエンジン・フルドライブ!!」
「セリヌンティウス死んだな、これ」

○ 史上の実像・人物像

平安期の作家・歌人。
万葉集の訓読に携わった『梨壺の五人』のひとり、清原元輔を父に持つ。
男性が学ぶものとされていた漢文・漢詩に親しみ、その豊富な知識を以て男性たちをやり込めるなど、
当時の女性としては型破りであった逸話を数々残す。
紫式部のライバルとして見られがちではあるが、二人が宮中で働いていた時期には５年ほどの隔たりがあり、
二人が直接に対面した事はないとされる。
だが、二人がどこかですれ違っていた……などという可能性も捨て切れるものではない。
かの『紫式部日記』においても、紫式部はまるで見てきたかのように清少納言について記述しているのだから。

一条天皇の皇后・中宮定子の女房として仕え始めたのは20代後半の頃。
若き定子はひと回りも歳の離れた少納言を寵愛し、少納言もまた、美しく聡明な定子の期待に応え続けた。
彼女はそんな宮廷での暮らしを面白おかしく書き綴り、そんな散文の数々は後に随筆集としてまとめられる事となる。
これが日本初のエッセイ、『枕草子』である。

◇

そうして定子サロンにおける、楽しく、華やかな日々が綴られた『枕草子』であったが、
その執筆が始まったまさにその頃、定子とその実家である中関白家は没落の憂き目にあった。
苦しい立場に胸を痛める主・定子を励ますため、あの華やかなりし日々を思い起こさせるため、
清少納言は散文を綴り始める。
そこに辛く悲しい過去の記憶や、暗く険しい未来への憂いは不要であった。
定子に捧げるための執筆活動はその没後においても続き、後に『枕草子』として完成する事となる。
ともすれば現代、清少納言自身の自慢話のように語られる事も少なくないこの随筆集は、
その実、生涯の主人である中宮定子への敬愛に満ち溢れたものであったのだ。
在りし日々の定子サロンの様子を描いた『枕草子』は遺された人々の間で評判となり、
藤原定子というひとりの女性の存在もまた、色褪せる事なく、今日に至るまで伝えられている。

◇

定子亡き後、宮廷を去った清少納言のその後については断片的な記録しか残されていないが、
彼女のように聡明な女性を疎んじ、創作されたとみられる『清女伝説』も多く存在している。
(例えば、殺されそうになって局部を晒したという有名なトリビアは事件から二百年後に記述された物である)
その一方で、定子の眠る鳥辺野陵の近くに居を構え、穏やかな晩年を過ごしたという説もあるが……
それは余人の与り知るところではないだろう。

○『FateGO』における人物像

2020年のイベント『いみじかりしバレンタイン』にて初登場。
『なぎこ』と名乗った彼女の正体は、聖杯が作り上げた『紫式部の想像する清少納言』に対するカウンターとして召喚されたイレギュラーな存在であった。

本来であれば他の文化人と同様に、キャスタークラスでの召喚が妥当であったと思われるが、
不完全な聖杯による召喚が行われた結果、アーチャークラスでの現界というまさかの事態となっている。

◇

生涯の主人である中宮定子の鎮魂のため、
清少納言という名と『枕草子』を捧げてしまった彼女は既に『清少納言』ではない。
恩讐さえ捨て去り、華やかな人生を思い返しながら、ただひとつの星を胸に抱いて生きて行く――
それは同時に、もうひとつの星が消える事でもあった。
宮廷を去り、二度と表舞台に姿を現す事もなく、ただの『諸子』としてゆっくりと死んでいく。
あまりにも人間すぎた彼女は、人理を守るべき守護者たりえなかったのである。

だが、このイレギュラーな召喚は『清少納言』にひとつの転機を与える事となった。
自分は出涸らしの根無し草だと嘯き、似非物の『なぎこ』として微小特異点での日々を過ごすうちに、
信頼できる人々と心を通わせ、様々な経験を経て――
自ら封じていた歌人としての自分と、新たな可能性を併せ持つ事となった彼女は、
ついに『英霊の座』へと迎え入れられたのだ。

かくして、召喚は成された。
たとえ彼/彼女がまだ、『なぎこ』と共に過ごしたあの騒がしい日々を体験していなくとも――
清少納言は再び彼/彼女に出会えるその時を、心から待ち焦がれていたに違いない。

○ ロクジョウ

壊れた聖杯が紫式部の無意識から作り上げた『紫式部の想像する清少納言』。
得意げな顔で偉そうに振る舞い、利口ぶっているが間違いだらけで、
他人よりも優れていると自惚れた女――そんな誤解が形になったもの。
『源氏物語』の登場人物が歪められた形で登場する微小特異点において、
六条御息所に由来する『ロクジョウ』の名を自ら名乗り、最後にその姿を現した。

紫式部と藤原彰子、そして藤原道長に対して強烈な怨念を抱くが、
まさかの清少納言（本物）の乱入によって浄化され、完全に消滅する事となる。
おまえふざけんなよ。

◇

なお、本来の六条御息所は『源氏物語』第九帖「葵」にて描かれる人物。
嫉妬の果てに生霊と化して葵上を憑り殺すという、恐ろしくも哀しい女性であった。



○ 因縁キャラ

かおるっち

同じ時代を生きた女性作家仲間、そしてマブダチ(と思っている)。
なぎこさんの押しの強さもあって意外と良好な関係が築けている模様。
二人だけの時には、普通に最近読んだ本の話などしているとか。

鈴鹿パイセン

平安におけるパイセンであり、JKスタイルにおいてもパイセン。すなわちパイセン。
その崇高な生き方に対してマジリスペクトしている。

リコぴん

清少納言の兄・致信を殺害した因縁の相手。源氏の棟梁。
召喚当初は恐れるように距離を置いていたのだが……続きは幕間(まくあい)で。

金ちゃん

京に連れて来られたばかりの野生児を全力で可愛がった結果、
兄の討伐ついでに殺されかけたあたしちゃんを助けてくれた件について。

マンボちゃん

なぜ服を脱がすのか。
取り調べの中で彼女は「尻尾が生えてるか確かめてみたかった」と供述している。

くろひー

雑に絡んでいくが雑にあしらわれる雑な関係。
多分女子だと思われていないが、回復はしてくれる。

カマちょ

いつも不機嫌そうにしてる愛の神様。
抱きかかえると全てを諦めたような顔になる。

リカっち

何故か優しくしなければならない気がする。
昔ヤンチャしてたという話を聞いてからウザ絡みが百倍になった。

子供系サーヴァントとエミヤ

子供たちを引き連れてたびたび食堂を襲撃している。
真っ先に捕まってお仕置きを受けるので、子供たちからはだらしなーいと怒られているとか。

藤原定子

かつての主人については何も語ろうとしない。
本当に大切なものは、そう簡単に教えてあげないのだ。


全体図


第一段階



第二段階


全体図




第三段階
全体図


全体図


ロクジョウ


正面
髪型


側面
背面



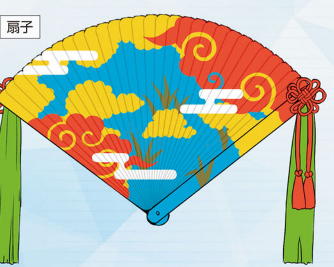
丸型サングラス(ひらく)
帯
上下
服別り
側面
背面


正面


背面


側面
上着
ジッパー

全体図



扇子




側面



Comment from Illustrator

清少納言は「平安と未来」、「以前からあるものの良さ」、そして「衝動的にこれがかわいい！と思える流行もの」を詰め込んだデザインにしました。清少納言だったら、何を選ぶだろう、何を良いと思うだろうというインスピレーションをとにかく考えたキャラクターです。自分が良いと思えるものを深く愛することも、消費的に愛してもいい。顔面宝具ペロ顔ダブルピースは笑顔で全て倒す！！という意志で作りました。(Mika Pikazo)

Odysseus

オデュッセウス

クラス ライダー **真名** オデュッセウス
性別 男性 **出典** ギリシャ神話 **地域** 欧州
属性 中立・善 **身長** 179 **体重** 63kg

筋力 C **耐久** A+ **敏捷** D **魔力** B+ **幸運** EX **宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：redjuice
CV：桐本拓哉

主な登場作品：Fate/Grand Order



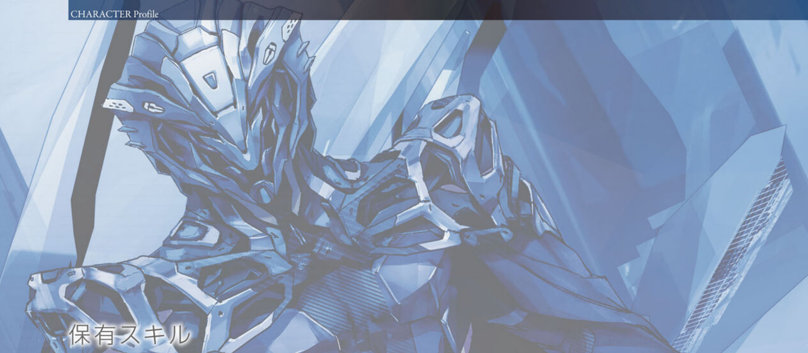
クラススキル

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしてもダメージを与えるのは困難。
本来のランクはCだが、アイギスの効果で上昇している。

騎乗：B+

大抵の乗り物を乗りこなす事が可能。
幻想種については乗りこなせない。



保有スキル

知将の閃き：B++

トロイア戦争のみならず、冒険行の中でも示された知略を示すスキル。
オデュッセウスが味方に付いた集団には、勝利がもたらされる。

一意専心（愛）：A

精神の絶対性。不屈の意志の源泉。
愛する妻ペーネロペーへと捧げた心は、決して揺るぐことがない。
ニンフのカリュプソー、アイアイエー島の魔女キルケー、儚き王女ナウシカアー……オデュッセウスは多くの女性に求められてきた。女神アテナの加護も、ある意味では『モテている』と言えるだろうか。
色男然とした経歴を持つオデュッセウスだが……
本人としては一途なのである。
ただ、愛しのペーネロペーの元へ戻るべく旅をしていると、なぜか女性と出逢ってしまうのだ。
（少なくとも彼はそう認識している）

神体結界：A

攻防一体を実現する神々の鎧。
同名の宝具がスキル化されたもの。

神々の寵愛：B+

オリュンポスの神々からの寵愛を示すスキル。
様々な効果をもたらす。
とりわけ、女神アテナからの愛は深い。これにより、オデュッセウスは神々の防御兵装である宝具アイギスの使用が例外的に可能となる。
（『FateGO』では基本的にスキルとしては使用されない）

宝具

終焉の大木馬(トロイア・イポス)

ランク B++ **種別** 対国宝具 **レンジ** 2~80 **最大捕捉** 400人

トロイア・イポス。
トロイア戦争末期、オデュッセウスは一計を案じ、トロイア内部へと巨大な木馬を運び込ませた。木馬にはギリシャ兵(アカイア兵)が多数潜んでおり———
結果、トロイアは敵を内側へ招き入れる事になり、内外からの攻撃を受けて陥落。
アカイア軍は遂に勝利を得たのだった。
記述によれば、オデュッセウス本人も木馬の中に入り、兵士と共に戦ったという。

宝具としての『木馬』の実態は、女神アテナによるアイギスの祝福を思わせる、神鋼の装甲に覆われた大型の乗騎である。
真名解放によって召喚された木馬は、巨人にも似た殲滅形態に変化する事で、トロイア戦争の苛烈さを思わせる大破壊をもたらすだろう。

神体結界(アイギス)

ランク A **種別** 結界宝具 **レンジ** - **最大捕捉** 1人

アイギス。
オリュンポスの神々によって造り出された防御兵装。
鎧とも、盾とも伝えられる。
本来は神々の手による概念防御、きわめて強力な結界の類と思しいが、オデュッセウスは女神アテナの深い寵愛ゆえか例外的にこれを物理的な『鎧』として身に纏う。
すなわち、概念防御を有した神鋼製の無敵の鎧である。

常時発動型の宝具。
『FateGO』ではスキルとして表現されている。

弦なき愛の輝弓(ペーネロペー)

ランク C **種別** 対人宝具 **レンジ** 0~50 **最大捕捉** 1人

ペーネロペー。
愛妻の名を冠した宝具。
オデュッセウスは、誰も弦を張れない弓を見事に扱う事で証を立てて、ペーネロペーへと愛を証明してみせた。すなわち、弦なき弓を操る者こそがオデュッセウスである。
宝具としては、オリュンポスの神々の威を思わせる、弦どころか弓さえない『光の矢』として顕現する。
常時発動型の宝具であり、『FateGO』では基本的に真名解放の効果を持たない。



人物

一人称 俺　**二人称** おまえ／あんた／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／○○（呼び捨て）

○ 性格

不屈の意志を持った人物。
トロイア戦争の英雄にして、ギリシャ神話最高の冒険家のひとり。
数多くの冒険、苦難を乗り越えまくってきた男であればこその有言実行。オデッセイ（冒険の旅）の語源となったのは伊達ではない。

大言壮語を吐いたように見えても、彼は実際にその通りに行動し、成し遂げる。
トロイアを落とすと言えば、落とす。
修羅場から逃れると言えば、逃れる。
魔獣や怪物を倒すと言えば、倒す。
そして、ペーネロペーの元へ帰ると言えば———いつか必ず、帰るのである。

一見すると自信家ではあるが、その実、自分の能力・性能を正確に把握している。
自分が「ぎりぎりの中で勝利や栄光を掴んできた」「わずかでも違えば、無惨な死が待っていた」という事実を真正面から受け止めており、決して傲ることがない。

○ 動機・マスターへの態度

マスターのことは、冒険を――苦難の旅に挑む後輩のように捉えている。
愛する者を求めてさまよう自分の過去を見ているような気持ちになるようだ。

○ 台詞例

「俺に為せないことは無い。せいぜい、やってみせるさ」
「人類史を救うというおまえたちの大冒険、
俺が幾ばくかの力となろう」
「前へ進むための一歩が、いかに重く苦しいものか、多少は知っているからな」
「すべてを乗り越え、俺は成し遂げる。そうだ、おまえと共に」
「アイギス!」

○ **史上の実像・人物像**

古代ギリシャ神話に登場する英雄。
ホメロスの長編叙事詩『オデュッセイア』の主人公。
『イリアス』ではトロイア戦争に参加した際の姿が綴られている。

トロイア戦争ではアカイア随一の知謀の将として活躍。
アキレウス亡き後、木馬の奇計によってトロイアを陥落せしめた。
戦後は愛する女ペーネロペーの元へと帰還しようと海を渡るも、凶猛なる単眼の巨人種キュクロプス、海神ポセイドンの呪い、魔女キルケーや海精カリュプソーの誘惑、魔鳥セイレーンの歌、海魔スキュラの海峡、ヘリオス神の憤怒、等々の苦難に遭遇し、時に多くの犠牲を払いつつも、遂にはすべてを乗り越えた。

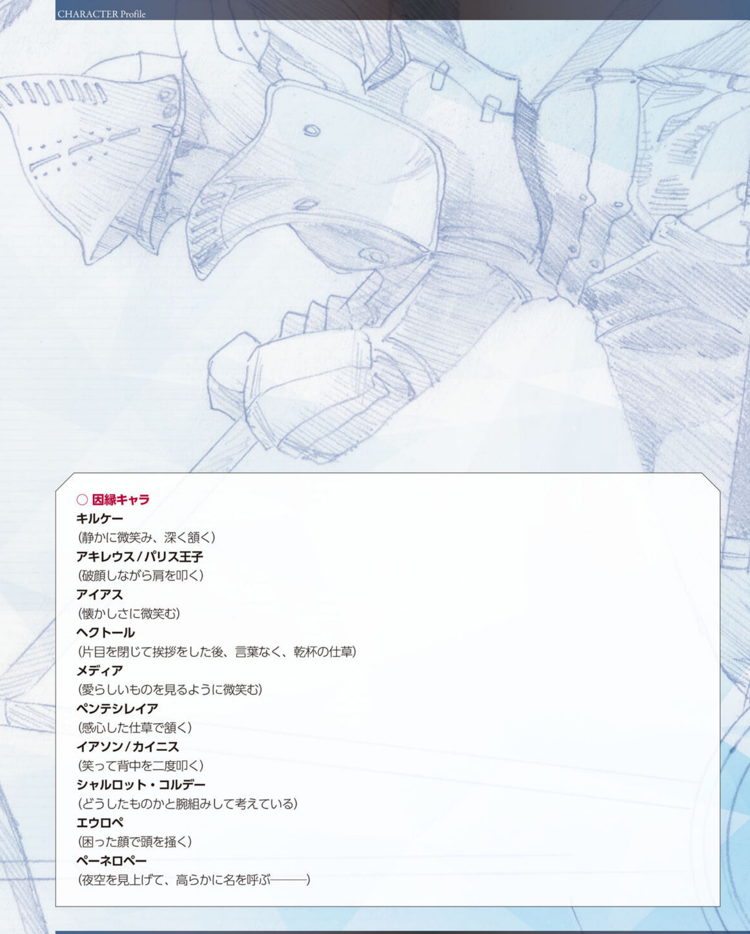


第五の異聞帯アトランティスでは汎人類史のサーヴァントとして現界、
神々の側に立つ『異聞帯のオデュッセウス』と相争った。
互いに実力は伯仲。一時は、数多の冒険と戦闘の経験を有した汎人類史のオデュッセウスが優勢な場面も見受けられたが、最終的にはゼウスから賜ったクリロノミアを励起させた『異聞帯のオデュッセウス』の勝利に終わった。

異聞帯での戦いの記憶を、カルデアに召喚された彼は有していないが……
カルデアに保存された記録に自分から接触し、大筋の出来事は掴んでいると思しい。
異なる生まれ、異なる最期を遂げた『異聞帯の自分』がシャルロット・コルデーに対して作ってしまった大きな借りについては、いつか必ず返さねば、と心に決めているようだ。

○ **通常武器**

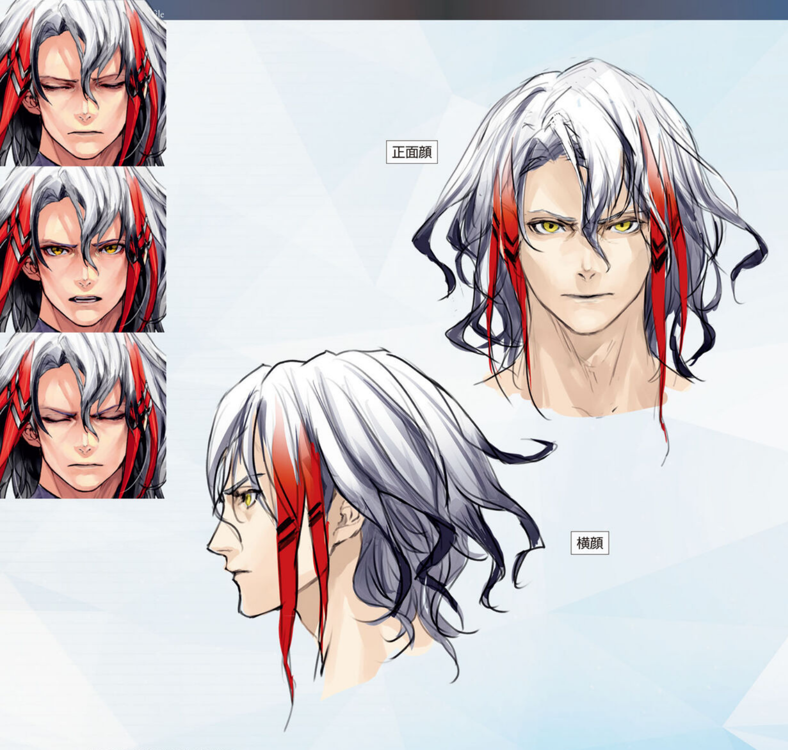
光の矢。宝具『弦なき愛の輝弓』によるもの。



○ **因縁キャラ**

キルケー
（静かに微笑み、深く頷く）
アキレウス／パリス王子
（破顔しながら肩を叩く）
アイアス
（懐かしさに微笑む）
ヘクトール
（片目を閉じて挨拶をした後、言葉なく、乾杯の仕草）
メディア
（愛らしいものを見るように微笑む）
ペンテシレイア
（感心した仕草で頷く）
イアソン／カイニス
（笑って背中を二度叩く）
シャルロット・コルデー
（どうしたものかと腕組みして考えている）
エウロペ
（困った顔で頭を掻く）
ペーネロペー
（夜空を見上げて、高らかに名を呼ぶ――）


第一段階



Comment from Illustrator

トロイアから故郷イタケまで、直線距離にして約300kmの里帰りに10年（旅程総延長のべ3,000km以上、諸説あり）かかった大英雄。策士にして豪傑。基本はイケオジなのですが、全裸で水辺にうちあげられたり、お爺さんに変身したり、船のマストで緊縛プレイをしたり、おもしろエピソードが有りすぎてどうやって肉付けしようか悩みました。良く話題になる「胸の穴」の存在意義ですが…無類のモテオーラ、溢れ出るフェロモンの排気口みたいなもんが必要かなと思いまして、オープンしました。簡易礼装としてヘルメット装備のプレイアブルスキンが実装されたのは嬉しかったですね。変形木馬ロボもデザインしました。カタパルト発進までは想像していませんでしたが…（redjuice）


第二段階


ヘルメット装備


第三段階


ヘルメット装備



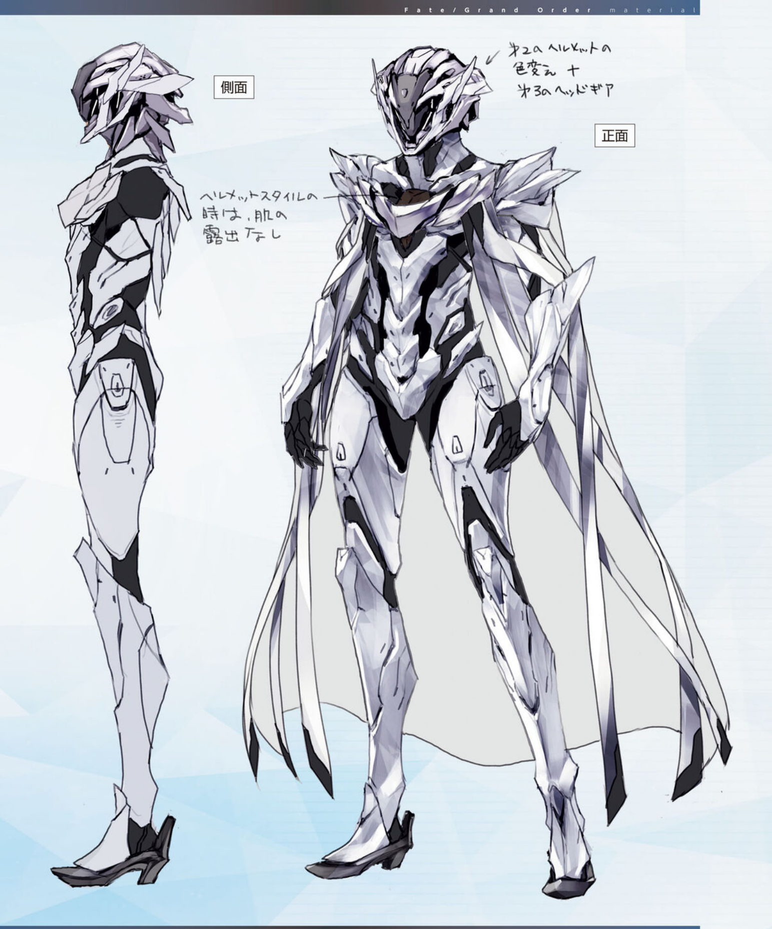



側面
正面
発光

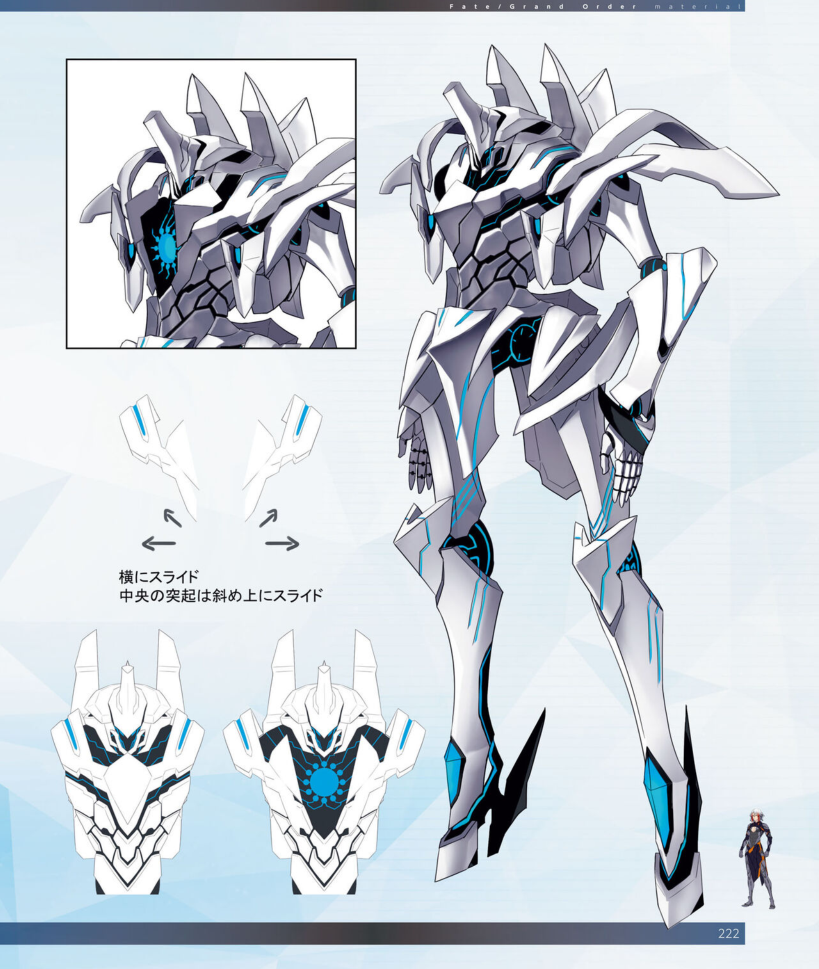

背面



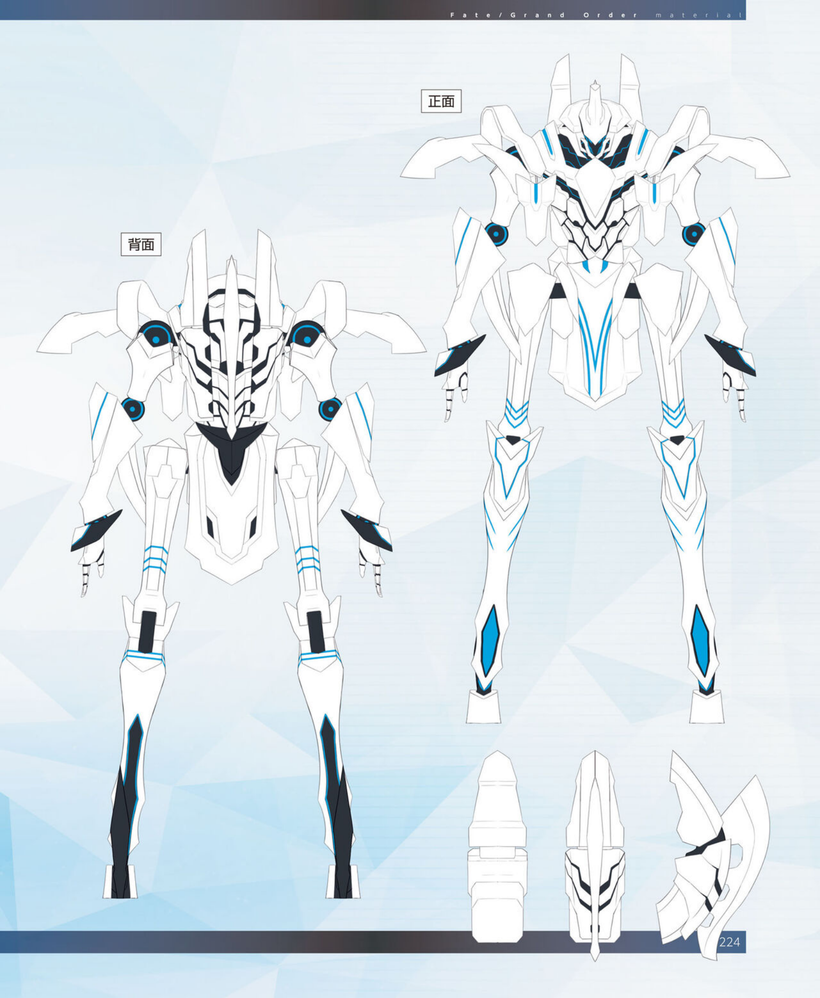


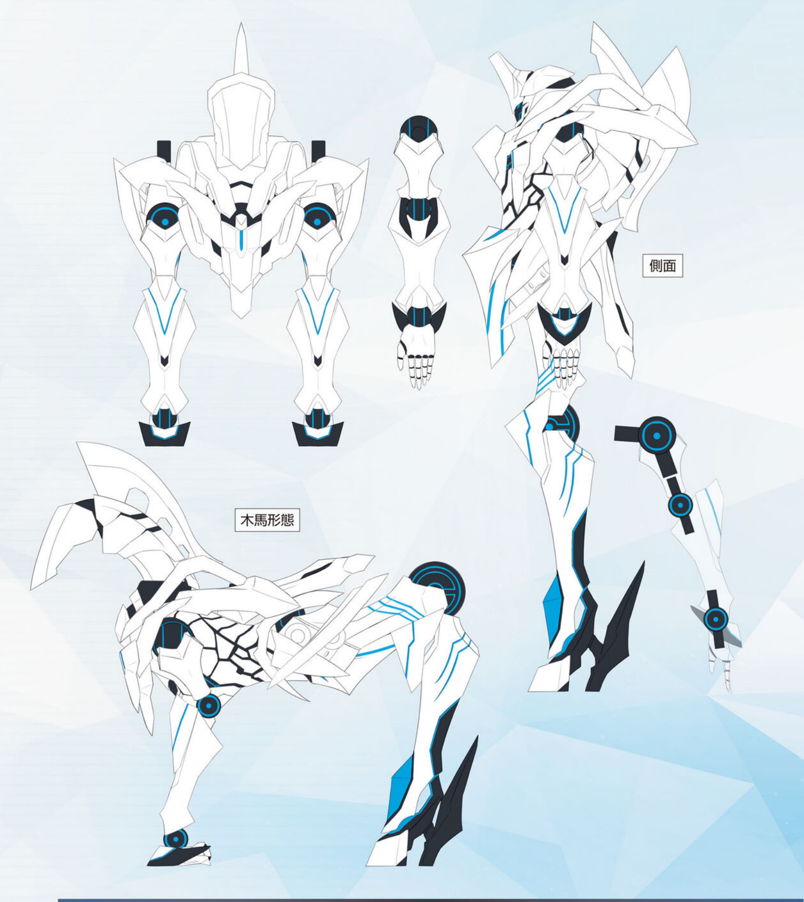

側面
第2のヘルメットの
色変え ＋
第3のヘッドギア
正面
ヘルメットスタイルの
時は、肌の
露出なし


背面


横にスライド
中央の突起は斜め上にスライド


頭部パーツ二つに分離
胴体、首と背中のパーツを馬の首のつなぎに


正面
背面


側面
木馬形態

Dioscuri



ディオスクロイ

クラス セイバー（アヴェンジャー） **真名** ディオスクロイ
性別 男性／女性 **出典** ギリシャ神話 **地域** 地中海周辺
属性 混沌・中庸 **身長** 175cm（兄カストロ）175cm（妹ポルクス） **体重** 67kg（兄カストロ）57kg（妹ポルクス）

筋力 A **耐久** A++ **敏捷** B **魔力** C **幸運** C **宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：タイキ
CV：内田雄馬&内田真礼

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

狂化：B-

妹ポルクスが所有するスキル。
意思疎通は可能だが、パラメーター上昇効果も一部のみに限られている。
ただし、兄を深く傷付けられると意思疎通困難なまでに狂乱し、攻撃性の塊となる。

対魔力：A

セイバーとして、妹ポルクスは高ランクの対魔力スキルを有する。

騎乗：B

セイバーとして、妹ポルクスは騎乗スキルを有する。

復讐者：B

アヴェンジャーとして、兄カストロは復讐者スキルを有する。
人間への復讐心がスキル化したもの。

忘却補正：C

アヴェンジャーとして、兄カストロは忘却補正スキルを有する。
自らが零落した神であることを、決してカストロは忘れない。

自己回復（魔力）：D

アヴェンジャーとして、兄カストロは自己回復スキルを有する。

双神の神核：B

両者が所有するスキル。
本来は古き双神であるためAないし規格外のランクを有するはずだが、後年に形作られたギリシャ神話に於ける双子伝説の影響を受けた結果、Bランクに留まる。
特に、兄カストロが後世の伝説で『神の血を持たない』とされた故だと考えられる。

保有スキル

主神の星：A

二者一体の存在として星座となった双神の在り方を示すスキル。
古き星の神であったこと、ゼウスによって星座となったという伝説を有すること。どちらか一方のみでなく、双方の在り方を示す。

航海の守護者：B

船にて旅ゆく者たちへの守護をもたらす。
双神の存在は、困難を乗り越える希望として周囲の人々を賦活させる。
嵐の航海者スキルに似たスキルであり、本来は軍略とカリスマを含む複合スキルである。

魔力放出（光／古）：A

この双神は、海上にゆらめく光たる『聖エルモの火』そのものであるという。
聖人系サーヴァントの一部が有する亜種魔力放出とは似て非なるスキル。
光の形態をとった魔力を放出し、戦闘力を増強する。

宝具

双神賛歌（ディオスクレス・テュンダリダイ）

ランク B　種別 対人宝具　レンジ 0~3　最大捕捉 1人

ディオスクレス・テュンダリダイ。
剣の達人であったというポルクスの技と、神からの零落に憤るカストロの力。天にて寄り添い続けた双子が放つ、完全・完璧なコンビネーション攻撃。
絶大なる信頼が生み出す連携の絶技は、宝具の域にまで昇華されている。

また、真名解放の時に限っては、二人は古代の神としての神格をほぼ完全に取り戻し、一時的に神核が最高ランクのものとなる。純然たる神霊規模の魔力を行使した上での攻撃は、物理的・魔術的なあらゆる障害と防御とを無視して、対象を粉砕するだろう。

星の光盾、星の光剣（アルファカストロ・ベータポルクス）

ランク B　種別 対人宝具　レンジ 0~3　最大捕捉 1人

アルファカストロ・ベータポルクス。
星の光の輝きをそれぞれ盾と剣へと変えて、己が武装とした宝具。
真名解放によって盾は概念防御の効果を有するが、『FateGO』では基本的に使用されない。

人物

■人称（カストロ）
一人称 俺　**二人称** おまえ／○○（呼び捨て）／妹よ（ポルクスに）　**三人称** 奴／○○（呼び捨て）

■人称（ポルクス）
一人称 私　**二人称** 貴方／○○（呼び捨て）／兄様（カストロに）　**三人称** 彼／彼女／○○（呼び捨て）

○ 性格

【カストロ】
双子の兄。
古き神霊だが、後世の伝説によって『主神ゼウスの血を持たない』とされ、人間の英雄として零落した。サーヴァントとしては神霊での召喚が行われているものの、自らが人類史では零落しているという事実に対して静かな怒りを漲らせている。
怒りの対象は世界のすべて。人間も神々も、すべて等しく復讐の対象である。
……ただし、何よりも大切な妹と共に現界した以上、怒りのすべてを解き放ってはならない、とカルデアでは自らを戒め続けている。

【ポルクス】
双子の妹。
古き神霊であり、後世の伝説に於いても『主神ゼウスの血を引く』とされ、不死身の肉体を持つとされた。サーヴァントとしての現界にあたっては、最高ランクの耐久パラメーターという形で不死性は表現されている。
兄に対する言動は割と素っ気ないが、実は、深く敬愛している。伝説では、兄の死を前にしたポルクスは深く嘆き、永遠に兄と共に在る事を天へ祈ったという。

○ 動機・マスターへの態度

兄は、人間であるマスターを信用しないだろう。
妹は、嵐の航海にも似た苦難の旅を進むマスターを認め、旅の守護を約束する。
「ならば仕方ない」と、しぶしぶ兄は妹の方針を尊ぶはずだ。

○ 台詞例

カ「ディオスクロイ、現界した。何だ人間ではないか。つまらん！　死ね！」
ポ「死ななくて結構です。我らディオスクロイ、お力になりましょう」

カ「ヒトの世など、滅ぶがままにさせておけ」
ポ「いけません。滅ぼさせませんよ」
カ「……」

ポ「アルゴー号の勇者たちがおいでとは。懐かしいものです」
カ「それは――まあ、な」

ポ「殺す。兄様を傷付ける者、皆、殺す」

カ「……妹を泣かせたな。ならば、責任を取って貰おうか」

○ 史上の実像・人物像(執筆・森瀬繚)
ある双子（ディオスクロイ）が天へと上がり、輝く双子座となった。
ディオスクロイは『ゼウスの子』を意味する名である。

紀元前3世紀の『カタステリスモイ』によれば、双子座はディオスクレス、カストロとポルクスと呼ばれている。
彼らはラコニア（ペレポネソス半島の南東地方）に現れ、やがて天空に上げられた。
この兄妹の愛に優るものは二度と現れなかった。
主神ゼウスは彼らの仲を永く記憶する事を望み、双子座と名づけ、
二つの独立した星座の星々を一つに統合したのだった。

ディオスクロイの原型は、若々しい騎手、或いは馬そのものの姿を取る太古の双子神であり、
戦争や航海などの危難に遭う人間の救い手だったと言われている。
双子神は「二柱の神」などと呼ばれていたが、それぞれ固有の名前を長い事持たず、吟遊詩人ホメロスの時代に作られた神々の讃歌集の中で、ようやくカストール（カストロ）とポリュデウケス（ポルクス）という名前が確認できるようになった。

「君侯（アナケス）」の称号を持ち、時代が下ると『アルゴナウティカ』などの物語によってアルゴー号の一員として存在が知られるようになった事もあり、船乗りの守護神としての側面が強まった。
嵐の折に船のマストの先端などが光を放つ、いわゆる『セントエルモの火』は、船の導き手として顕現した彼らの姿だと信じられたのである。

○『FateGO』における人物像
背中合わせに立つ、輝ける双子神。
本質的に古き神霊である彼らは、現界にあたり、特殊な性質を持って顕現した。
同一の存在でありながら二つの肉体を有し、それぞれの肉体に異なるクラスの性質を宿すに至ったのである。
つまり――

ゼウスの血を持たない『人間の子』としての伝説を後世に得た兄カストロは、神から人へと零落させられた屈辱を怨念に変えた、アヴェンジャーとして。
ゼウスの血を持つが故「不死の者」としての伝説を後世に得た妹ポルクスは、傷付く事なき肉体と凄絶な剣技を以て戦い続ける、セイバーとして。

登録された霊基はセイバーだが、正確に言えば、彼らはある種のダブルクラスのサーヴァントだ。
その特殊性は神霊サーヴァントであるが故の例外的なものだろう。

◇

ディオスクロイは常に寄り添っており、離れる事がない。離れられない、とも言い換えられるだろう。彼らは「二者で一箇の英霊」なのである。
（実際、サーヴァントとしての彼らは基本的に数メートル以上離れない）

◇

第五の異聞帯の発生当初では、現存する神として成立。
キリシュタリア・ヴォーダイムとの戦闘で敗れた双神は、ひとたび命を失った後、異聞帯サーヴァントとしてキリシュタリアと契約を果たした。
契約を経る事で『汎人類史に於ける自分たち』の伝説を知った兄カストロは、汎人類史での出来事とはいえ、自らを貶めた人類への巨大な憎悪を抱くに至った。
妹ポルクスもまた、兄を貶めた人類への憎悪を抱いた。
結果、兄妹共に深い憎悪の炎を有する事となり、カルデア一行やオリュンポス市民に対しては一貫して残虐に、暴力的に振る舞い続けたのだった。

一方、カルデアに召喚された汎人類史のサーヴァントとしての双神は、異聞帯サーヴァントとしての双神ほどに苛烈な暴力性を有してはいない。
兄カストロはアヴェンジャーの霊基を成立させるほどの精神と背景を有してはいるが、特に妹ポルクスの性格は異聞帯サーヴァントのそれに比べて随分と穏やかである。妹がたしなめてくれるので、兄の事は、ある程度まで放っておいても大丈夫な程である。

○ 因縁キャラ

アルゴー号の仲間系英霊たち
カ「妹よ、我らはかの船で冒険した事もあったな?」
ポ「ええ兄様。あったわ。ヘラクレスは実に良き戦士でありました」
カ「まったくだ。いや待て妹よ。おまえまさか、俺の知らぬ間にヘラクレスと……」
ポ「違います。殺しますよ兄様」
カ「(安堵の息)」
ポ「それにしても、兄様はかの船の人間たちのことをいたくお気に入りですよね」
カ「そんなことがあるものか」
海賊系英霊たち
カ「人間なぞ守護してたまるか」
ポ「いいえ、守護します。彼らは我々の守りを必要としていますし」
カ「人間がどうなろうと構わん」
ポ「守護します」
カ「人間がどうなろうと……」
ポ「私は、人間が死ぬのは悲しいですよ」
カ「なぜだ」
ポ「兄様も、一度は人間であったからです」
カ「………………」
幼年系英霊たち
カ「幼子? 人間のそれに何の意味が」
ポ「皆、よく懐いてきてくれますよね。兄様は面倒見がよいですから」
カ「ポルクス!」
ボイジャー
双星は、星々の海へと漕ぎ出したこの小さな旅人を言祝がずにはおれない。
加護と祝福を口にしながら……
その実、込められる想いは願いと祈りであるのかもしれない。





Comment from Illustrator

男女が対となったサーヴァントということで、立ち絵や最終再臨で二人描くの大変だったという記憶がとにかく強いです。ギリシャ神話における双子座の伝説がモチーフですのでキトンをイメージした服装になってます。（布が垂れてる感じとか）頭にある月桂樹っぽい飾りはポルクスのデザインが起点なのですが前衛で剣を振り回すイメージから、直観的に前ツバ帽子とかメットみたいなパーツが欲しかったので付けたものですね。（タイキ）

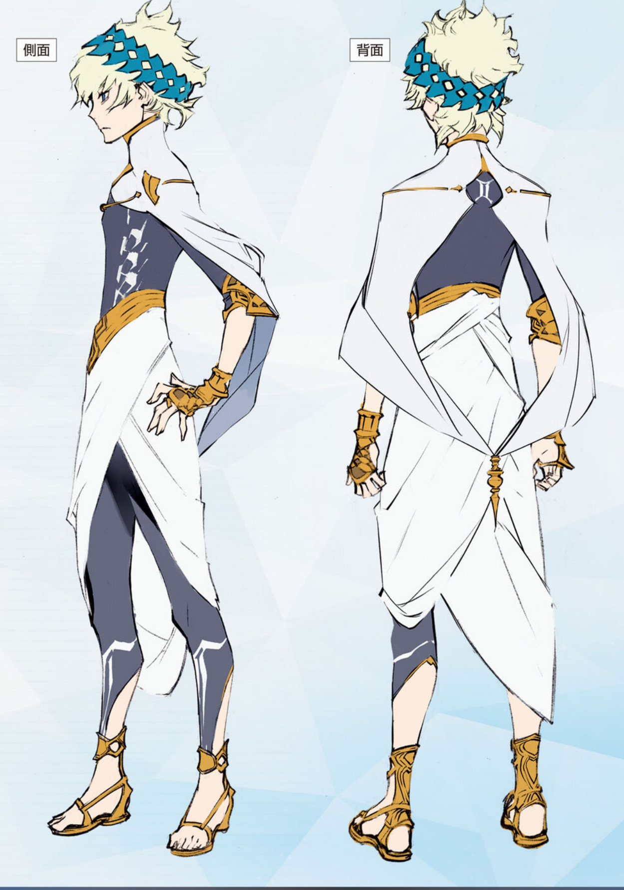

第一段階


第二段階


第三段階

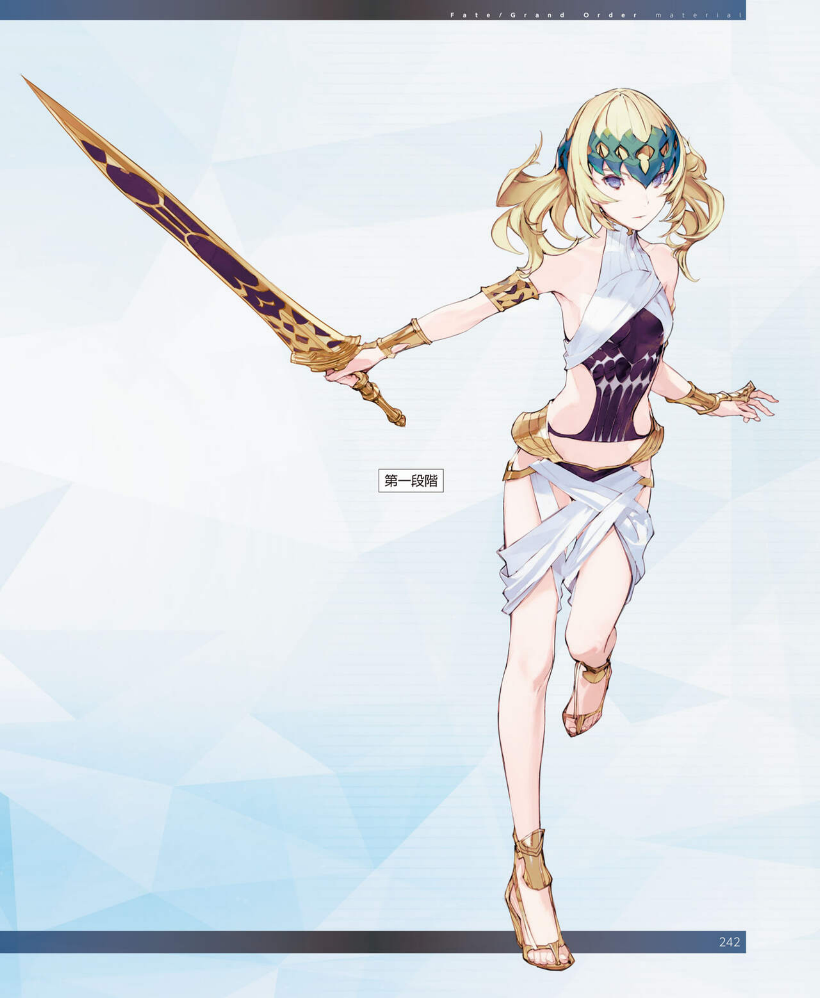

正面
側面
背面


正面


側面
背面


正面
四段に展開。
一つ一つ別々に動かせる
イメージです。
たたむと
この様な
イメージです。


側面
背面

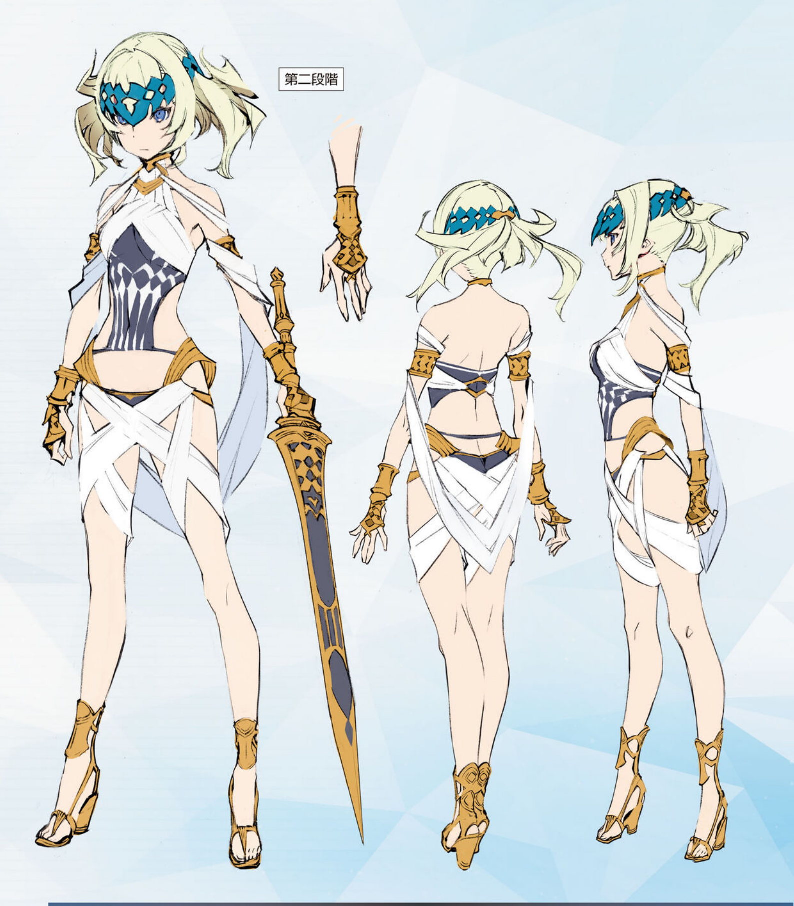

第一段階

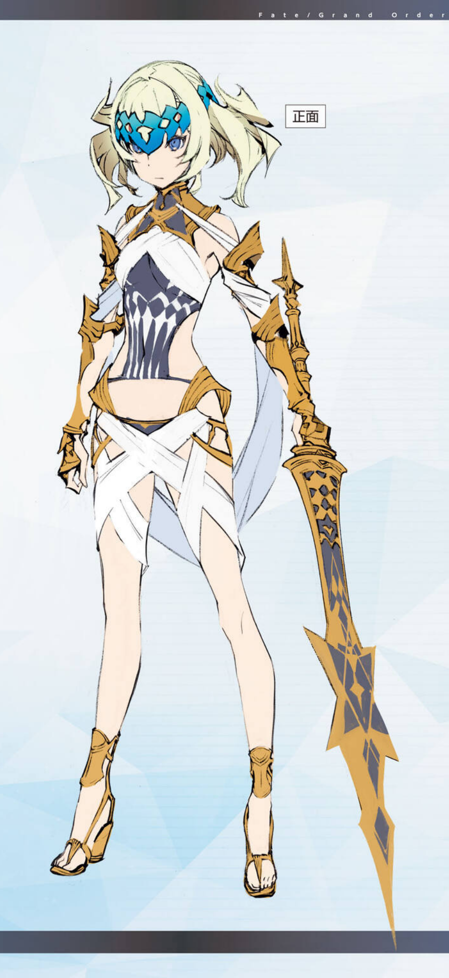
第二段階

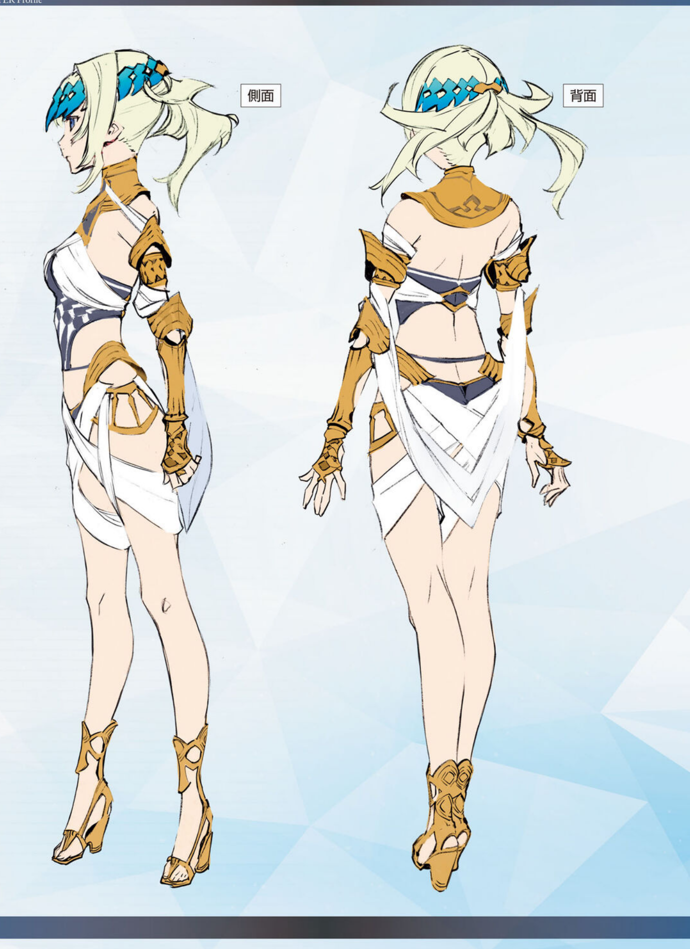

第三段階


全体図


第一段階


第二段階


正面


側面
背面

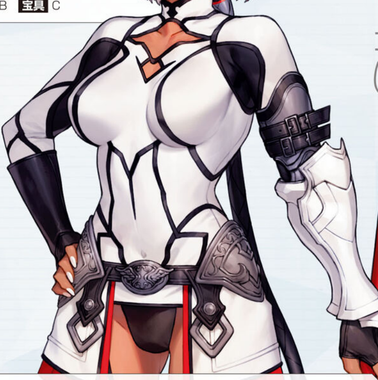
カイニス

クラス ランサー **真名** カイニス
性別 ― **出典** ギリシャ神話 **地域** 欧州
属性 中立・悪 **身長** 174cm **体重** 59kg

筋力 A **耐久** B+ **敏捷** A **魔力** D **幸運** B **宝具** C

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：Azusa
CV：小松未可子

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

狂化：EX

暴虐の英雄であるカイニスは、今回の現界にあたって特殊な狂化を有している。
普段は理性を有しているが、怒りの蓄積が一定を超えてしまえば、
一切の意思疎通を不可能とする槍の暴風となってしまう。
マスターさえ殺害しかねないどころか、積極的にマスターを殺害して現界を終了させようとする傾向にある。

海神の神核：B

英霊であるカイニスは神核を本来持たないが、海神ポセイドンはその霊基に特別な恩寵を与えた。
稀有な特例として、サーヴァントとして召喚されるカイニスは疑似的な神核を有し、英霊ではなく神霊サーヴァントとしての霊格を有する。



保有スキル

怪力：B+

一時的に筋力を増幅させる。
本来は魔物、魔獣のみが持つ攻撃特性。
使用する事で筋力をワンランク向上させる。持続時間は“怪力”のランクによる。

略奪の鉾：B

力による略奪・簒奪に執着する、僭主としての在り方を示す。

海神の偏愛：A

不死性をともなう絶対防御。概念防御。
副次効果として、海を渡る権能を行使可能。これによって異聞帯さえ渡る。
本来は常時発動型の宝具（後述）。

宝具

飛翔せよ、わが金色の大翼（ラピタイ・カイネウス）

ランク A　種別 対軍宝具　レンジ 1~50　最大捕捉 100人

ラピタイ・カイネウス。
己が存在そのものを宝具として昇華させた対軍宝具。
死の折に姿を変えたという“黄金の翼を持つ鳥”への変身を果たし、飛翔しながら突撃することで敵陣にダメージを与える。

海神の偏愛（ネプチューン・ブレッシング）

ランク B　種別 対人宝具　レンジ 0　最大捕捉 1人

ネプチューン・ブレッシング。
海神ポセイドンに純潔を奪われた後、望み通りに男へと変わった折に与えられた祝福。
鉄の刃をものともせず、突かれても斬られても無傷でいられる不死身の体。
如何なる武器攻撃もカイニスは無効化するが、大質量や膨大なエネルギーによる面攻撃を無効化することはできない（対城宝具以上の全体ダメージを無効化できない）。
本作ではスキルとして表現されている。

海の神、荒れ狂う大海嘯（ポセイドン・メイルシュトローム）

ランク EX　種別 対城/対海宝具　レンジ 1~70　最大捕捉 600人

ポセイドン・メイルシュトローム。
地上であろうと空中であろうと区別なく、超質量の大海流によって対象を粉砕する。
ただでさえ強力な攻撃系宝具だが、水上や水中、大量の水が近くに存在するシチュエーションであれば、攻撃威力が更に増加する。
海神ポセイドンが有する大海の権能のごく一部を限定再現したものであり、本来は対国宝具、或いはそれ以上の超大な効果範囲を有していると目される。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

人物

一人称 オレ／ごく稀に過去に立ち返った際は「私」　**二人称** おまえ／テメエ／ごく稀に過去に立ち返った際は「あなた」
三人称 奴／あいつ／ごく稀に過去に立ち返った際は「彼／彼女」など

○ 性格

その身に怒りを秘めた戦士。
嫌いなものは海。
嫌いなものは神。
アヴェンジャーとしてのクラス適性を有するほどの怒りである。
ただし、普段はそう感じさせない。
機嫌が良ければにこやかに応じてくるだろう。
機嫌が悪くても、話し掛ければ応じてくるし、他愛のない世間話にも付き合ってくれる。
甘い物が好きなので、菓子類の話題を切り出せば大いに喜ばれるだろう。

ただし。
ひとたび怒りに火がついてしまえば手が付けられない。
マスター殺しさえ厭わないその狂乱のさまは、時にバーサーカーにさえ匹敵する。

○ 動機・マスターへの態度

人に仕えることを嫌う。
並の王が相手であれば即座に首を刎ねて下克上を敢行、僭主として玉座に就く。
キリシュタリア・ヴォーダイムに対してあれこれ言いつつも結果的に従順であった事は……例外中の例外、としか言いようがないだろう。あらゆる王を否定するはずのカイニスが、彼の魂に対しては何かを見出したのだ。

神霊カイニスを召喚したマスターは注意せねばならない。
本来、何者かの部下に収まる器ではない。
精神状態には常々気をつけたほうがいい。

○ 台詞例

「カイニスだ。真名カイニス、神霊だ。
――――――チッ。何がカイニスだ。ふざけやがって」
「真名カイニス、神霊だ。
ランサーってやつらしい。宜しくな。
……ん。なんだよ、テメエか!
ハハ。なんだよ、やっぱりオレが必要かあ？ 仕方ねえ、付き合ってやるよ！」
「オレは！ 神霊だ!」
「刃は届かない。オレには、一切!」

○ 史上の実像・人物像

ギリシャ神話に登場する戦士にして僭主。
アルゴノーツの一員として数多の英雄たちと共に冒険を繰り広げた。
女であったが、男となった———と伝えられる。

かつては正真正銘の女であり、美貌に名高く、テッサリアでは麗しき乙女と讃えられていたという。
数多の求婚を断り続けた彼女は、ある時、海神ポセイドン（ネプチューン）の愛を受けた。
純潔を奪われたのである。
満足した海神は「おまえの願いはすべて叶う」と告げ、カイニスは「二度とこのような目に遭わぬよう、私を女でなくしてください」と答え、そしてカイニスは無敵の男になったのだと伝説は語る。

真実として彼女が男になったかは定かでない。
死後は黄金の翼持つ鳥となって空に消えたとされるが、女としての死体が残されたという逸話もある。
どちらにせよ———
その後のカイニス/カイネウスは強壮の戦士となり、僭主として地を支配してみせた。

◇

生前の、男性としての名はカイネウス。
カイニスは元の（女性としての）名前である。

○『FateGO』における人物像

英霊としては、女性型のサーヴァントとして現界する。
真名も、女として生きていた頃のカイニスである。

……カイニスは死の折に“黄金の翼を持つ鳥”へと姿を変えたという。
その逸話は今回の現界でも宝具として具わっているが、この宝具が内包する『肉体の自在変化』という特性が暴走しているという可能性がある。
女性の肉体での現界や、身に具わった獣の特徴は、或いはそのためかもしれない。

霊基再臨を進めると、宝具（『FateGO』ではスキルとして表現）である海神の加護と祝福が色濃く現出して、カイニスは生前の自身に近付いた姿を得る。
すなわち巨いなる海神ポセイドンの似姿が如き荘厳の鎧を纏った、輝ける、比類なき存在———
“不死身の戦士”としての姿である。

また、特に強いポセイドンの恩寵を受けた結果として、霊格が大幅に上昇した状態で霊基が構成されている。
もはや英霊の格には収まらず……
召喚された戦士カイニスは、神霊サーヴァントとして現界を果たすのである。

◇

『FateGO』第二部にて、キリシュタリア・ヴォーダイムのサーヴァントとして登場。
あらゆる神性を嫌い、憎み、厭うカイニスが従順なまでに仕えてみせた理由は、ヴォーダイムの類い希なカリスマだけ

が理由ではない。
ヴォーダイムは、自らの思惑である『神代の再編』の真相をつまびらかにカイニスへと伝えていたのである。

人間をすべて神へと変えて神代を再編させる―――
つまるところ、旧い時代の神々はみなその在り方を失う。無論ギリシャの古き神々も、カイニスが怒りの対象とする海神ポセイドンも！

「いいじゃねえか、最高の後始末だ！」

カイニスは大いにヴォーダイムへ賛同した。
ならばこの身に宝具として具わった海神の加護と祝福、存分に揮ってみせようとも！

○ **因縁キャラ**

イアソン／メディア／ヘラクレス／アタランテ／ディオスクロイ／アスクレピオス
（かつての旅の同行者。仲間と口にすることはないが、他人扱いはしない）
モードレッド
（カルデアでつるんでいる相手。ウマが合う）
ジキル
（モヤシ。まともに相手すると面倒なのでまともに相手してやらない）
マンドリカルド
（遊び相手）
トリトン
（二度見）（三度見）
坂田金時
（育ちがお坊ちゃんなので気に入らない。
あと、根がなんだかよく分からなくて底知れないのも気に入らない）
マルタ
（やべっマルタだ状態。うるさいので、顔を見ると逃げる）
アルテラ
（顔を見るだけで背筋がざわつく。理由は不明）
大人ダ・ヴィンチ
（自分から望んで女になった―――という経緯を聞いて以来気になっている。自分にとっては理解できない存在だが、それ故に興味深い）
ロムルス／ロムルス＝クィリヌス
（軍神マルスすなわちアレスの眷属らしい。
自分の中のポセイドンの加護がなるほど感を出しているので、つい声をかけてしまう）
ハイド
（実はウマが合うのだが滅多に顔を合わせないのでつまらない）
武蔵ちゃん
（実はウマが合うのだが―――カルデアでは一度も会うことがなかった）
ゴッホ／殺生院キアラ（水着）
（カルデアの人魚はなにかこう、違う。違いすぎる）


第一段階

髪型

背面設定

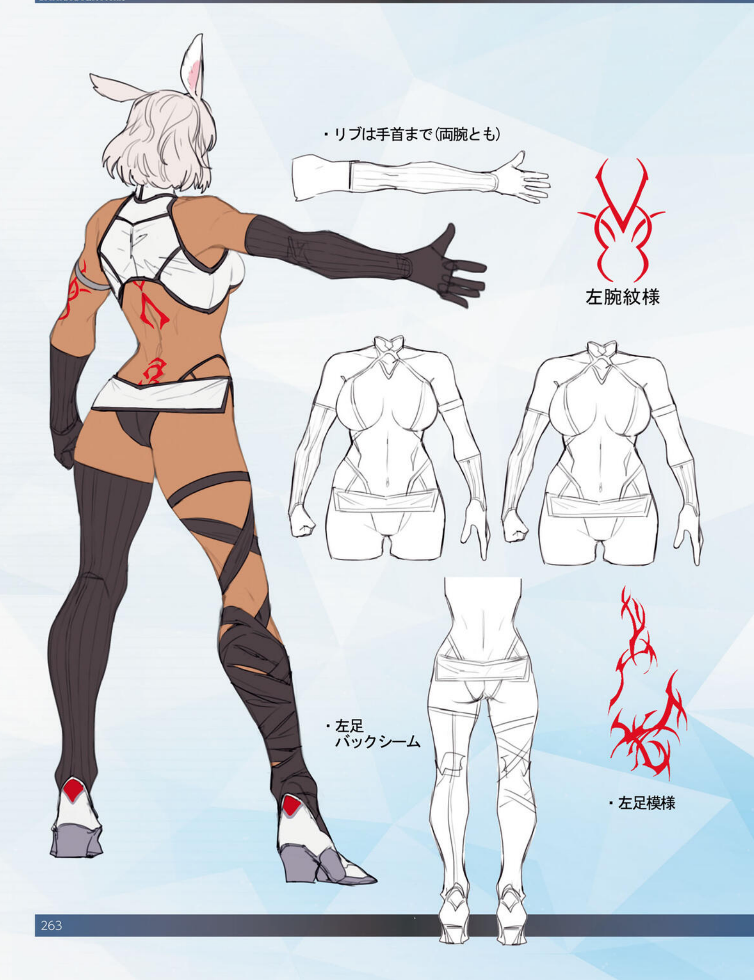

第二段階


全体図

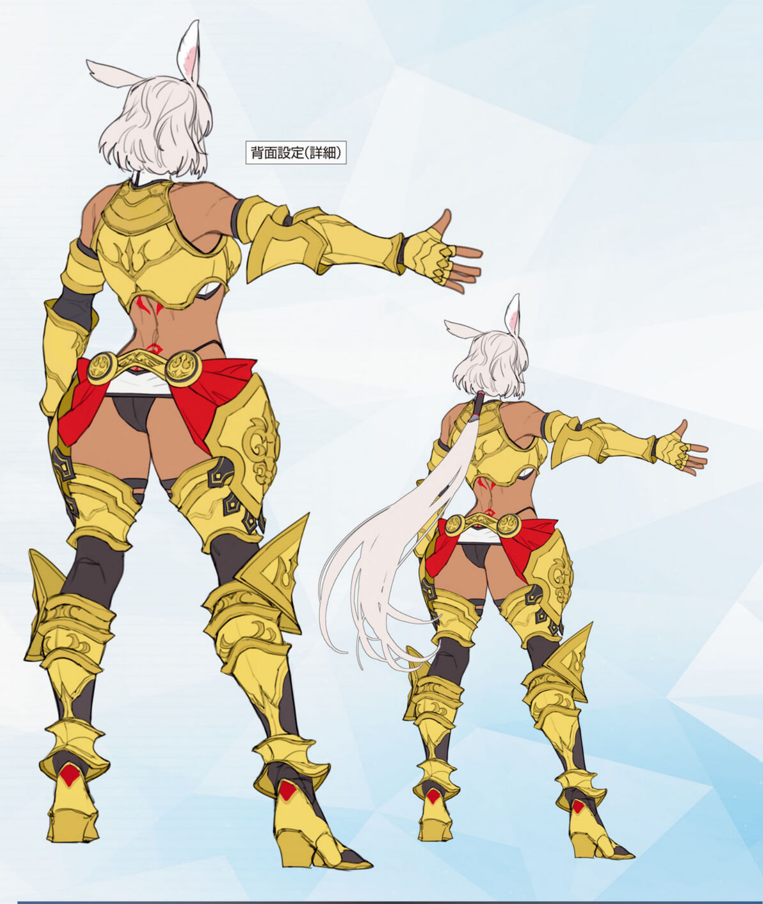

第三段階


全体図


背面設定


・リブは手首まで(両腕とも)
左腕紋様
・左足
バックシーム
・左足模様


背面設定


背面設定(詳細)


槍設定
盾設定



Comment from Illustrator

FGOでは初めてキャラクターデザインから担当させて頂けるサーヴァントでしたので、一層ワクワクしながら制作できました。デザインする上で迷う事も多く、ボツになった案がたくさんあります。いつか表に出せる機会があったら嬉しいなぁと思っています。褐色万歳！！（Azusa）

ロムルス=クィリヌス



クラス ランサー **真名** ロムルス=クィリヌス
性別 — **出典** ローマ神話 **地域** 欧州
属性 混沌・中庸 **身長** 185cm **体重** 73kg

筋力 A **耐久** C **敏捷** A **魔力** B++ **幸運** EX **宝具** A

設定作成：桜井光 / キャラクターデザイン：こやまひろかず
CV：置鮎龍太郎

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

高ランクの対魔力スキルを有する。

単独行動：B+

本来、主神にして最高神を縛り得る者は地上に存在しない……のだが、ロムルス=クィリヌスは敢えて自分でランクを下げている。

主神の神核：B+

軍神マルスの子であり、死後にローマ神話大系の最高神クィリヌスとなったロムルスは、この霊基に於いては例外的に神核を有している。
本来はランク規格外だが、カルデアでの召喚ではB+ランクまでに留まる。

保有スキル

クィリヌスの玉座：EX

神話大系の最高神として、地中海世界を統べる神としての在り方。
皇帝特権が転成したスキルであり、本来であれば複数の権能を示すはずだが、
『FateGO』では基本的に権能としては使用されない。

神格転成：B

天性の肉体スキルが霊基と共に変質したもの。
ロムルスは、人として生まれ落ちながら神へと至る。

射殺す百頭・羅馬式：A

同名の宝具がスキル化したもの。
ロムルスの手は遠くまで届き、あらゆるものを貫く。

宝具

我らの腕はすべてを拓き、宙へ（ペル・アスペラ・アド・アストラ）

ランク EX **種別** 対星宝具 **レンジ** 1~90 **最大捕捉** 800人

ペル・アスペラ・アド・アストラ。
同名の英霊が有する宝具『すべては我が槍に通ずる』と本質を同じくする大宝具。
『文明の発展と拡大』という概念が宝具へと昇華されたモノ。

世界を裂き、文明を拓き、いつか星々の宙（ソラ）へまで届かんとする浪漫なる両の腕は、まるで光の槍が如し――
それは森羅万象を制する人々の傲慢の顕れであると同時に、まだ見ぬ明日を夢見て進歩を続けんとする人々の煌めきの顕れでもある。
攻撃へと用いれば苛烈な破壊をもたらす。
守り、生み出すために用いれば、更なる輝きを見る事になるだろうが――『FateGO』では基本的にそちらの用途では発動しない。

ダウンサイジングされてはいるが国造りの権能の一側面、或いは応用、という可能性がある、とシャーロック・ホームズおよびレオナルド・ダ・ヴィンチによる記録がカルデアに残されている。

射殺す百頭・羅馬式(ナインライブズ・ローマ)

ランク A **種別** 絶技宝具 **レンジ** - **最大捕捉** 自身

ナインライブズ・ローマ。
ギリシャ神話の大英雄ヘラクレスが編み出した戦闘方法。
彼の壮絶な戦いのすべてを見守っていた軍神マルス(アレス)によって伝えられ戦闘情報———或いは、『ヘラクレスを父とする』というロムルスにまつわる伝承が、新たな現界にあたり昇華されたもの。
流派ヘラクレス・ローマ分派。
光の槍にも似た拳閃の乱打は命なき怪物であろうと鏖殺し、星空に煌めきを迸らせる。

常時発動型の宝具。
本作ではスキルとして表現されている。
真名解放時には烈光の乱打を繰り出すが、『FateGO』では基本的に使用されない。

すべては我が愛に通ずる(モレス・ネチェサーリエ)

ランク B **種別** 結界宝具 **レンジ** 1~40 **最大捕捉** 100人

モレス・ネチェサーリエ。
愛する弟レムスを自らの手で誅した逸話を具現化した、血塗られた愛の城壁。
空間を分断する『光の城壁』を出現させることで壁の内側を守る、結界宝具。城壁の出現は地面から瞬時に湧き上がるため、出現位置の調整次第では対象を切断することも可能。
『FateGO』では基本的に真名解放の効果は使用されないが、エクストラ攻撃時にその片鱗を使用している節がある。

人物

一人称 通常は「私」ローマの父として語る時のみ、例外的に「余（ローマ）」
二人称 おまえ／○○（呼び捨て）／例外的に「我が子（ローマ）」 **三人称** 奴／あれ／○○（呼び捨て）

○ 性格

世界に君臨するローマそのものの人間性を有しながら、神へと至った存在であり、
人の浪漫と神の超然の二面性を同時に有している。
同名の英霊ロムルスが『治世と繁栄』を司る穏やかな英霊であるとすれば、この姿で現界したロムルスは『文明の発展と拡大』という人類史に於ける荒々しき事象をこそ象徴している。
決して争いを好む存在ではないが、愛なればこそ時に破壊さえも厭わない。

○ 動機・マスターへの態度

同名の英霊ロムルスと基本的には同一。
マスターもまた、ローマに他ならない。
同名の英霊が父や祖父のような眼差しであったなら、
今回のロムルスの眼差しはさらなる高みからのそれであると言えよう。

○ 台詞例

「この手、世界の果てまでも」
「私の愛に限りはない。それを、おまえに見せよう」
「我らの腕はすべてに届き、すべてを裂き、すべてを拓く！ いずれ星々の宙（ソラ）の彼方にさえも！」
「見よ。天の星々が祝福している。世界（ローマ）を、余（ローマ）を、そしておまえ（ローマ）を愛するあらゆるもの――
それを指して、宇宙と呼びならわす」
「ローマ……」

○ 人物像

ローマとは浪漫であり――
神代より卒業し、人として人を愛す心を得た、人間的なるもの。
そのすべての象徴である。

軍神マルスの子と美姫シルウィアの間に生まれ、獣を友として育ち、やがて大ローマ帝国の礎を作り上げる事になる建国王の若き日の姿にして、天へと至ってローマ最高神三柱の一柱クィリヌスとして祀られた概念が形をとった姿。

神として祀られる存在であり、現界にあたっては特に『文明の発展と拡大』という人類史に於ける古代ローマ帝国の荒々しき事象を象徴するに至った。
治世と繁栄を示す同名の英霊と同じく、神代を脱してゆく人間の可能性を示す存在である。

最高存在として概念化したロムルスは、最早生物としての特徴や地上の役職などには当てはまらない。

◇

時に世界を裂き、時に文明を拓き、人として人を愛するもの。
その浪漫なる両腕を“槍”に喩えるならば、あまりに大きく、あまりに鋭い。
通常の霊基では到底足りず、冠位の霊基を以てこそ真に迎えられよう。
すなわちは――
グランドランサー、である。

大西洋異聞帯に於いて初めて彼は冠位英霊として現界した。
カルデア式召喚での現界にあたっては通常のランサーとなっているが、当然、霊基および霊格は零落している。
それでも、破格の存在であることは間違いがない。

◇

あくまで人の枠に収まっていたローマ建国の英雄ロムルスが、遂に神としての側面を明らかにした姿。
通常、神霊がグランドクラスの霊基で召喚されることはあり得ないが、深く人類史に関わり、人間でありながら最高神となった超例外の存在である彼は、幾つもの奇跡の果てにグランドランサーとして大西洋異聞帯にて召喚された。

古代ギリシャ神話の神々（機神）に支配された大西洋異聞帯では、数多くの人理の英霊たちが異聞帯の王ゼウスに立ち向かったが、悉く敗北。いずれ来たるであろうカルデアの者たちへ希望を託すため、英霊たちは最後の力を振り絞って一大計画を遺した。
それこそが『破神作戦』。
一神話大系の最高神でありながら人間としての側面を有し、人理の側に立ち、全知全能と時に称されるギリシャ主神ゼウスの振るう雷霆および権能と同質の力を秘めた英霊／神霊ロムルス＝クィリヌスの召喚である。

そしてカルデアの者たちは到来し、『破神作戦』は成った。
ロムルス＝クィリヌスは異聞帯に現界し、カルデアと共に戦い、オリュンポスの機神群を打ち倒すに至ったのである。

破神と共に彼は消えた。
二度と現界を果たす事はないかに思えたが……
しかし、マスターとの縁を交わし、ひとたびノウム・カルデアのトリスメギストスに記録されたその霊基は、冠位霊基ではない状態での召喚が可能となった。
召喚された彼は、再び、その光の槍が如き腕を人理のために振るう。

○ 因縁キャラ

ネロ

愛しい子。ローマの栄光そのもの。
妹のように愛している。
同時に、その最期を想うと胸が張り裂けんばかりに悲しい。

カリギュラ

月に呪われし我が弟が如きローマ。
おのれ、神々。おのれ、ディアーナ!

カエサル

なぜカエサルは認知をせず堂々と婚姻を結ばない?
まさかあの男、この期に及び……。

オリオン(と一緒にいる方のアルテミス)

ディアーナ神だが、知っているディアーナ神ではない。
神体(アリスティア)から切り離された、ディアーナの愛の具現なのではないかと感じているため、敵対はしない。むしろ慈しみたい。

ヘラクレス

父ではないが、我が父が如き男。
その在り方はローマであると言えるだろう。

アルテラ

軍神を愛するのだから我が妹も同然……
なのだが彼女は時折、こちらを文明そのものとみなして殺そう(滅ぼそう)としてくる。
唐突に、ロムルス=クィリヌスは理解する。
これがヤンデレなのか、と。

ブーディカ/ゼノビア

彼女らの中にある炎こそ、ローマの罪。我が罪。

ゼウス

消えよ!

アレス(マルス)

父よ!

シャルルマーニュ

遠慮することはない。
おまえもまた、愛すべきローマである。

コンスタンティノス11世

おお、ローマよ。よくぞ戦った。顔を上げよ。
人が浪漫を抱き、ソラを目指す限り、ローマは永遠である。

ボイジャー

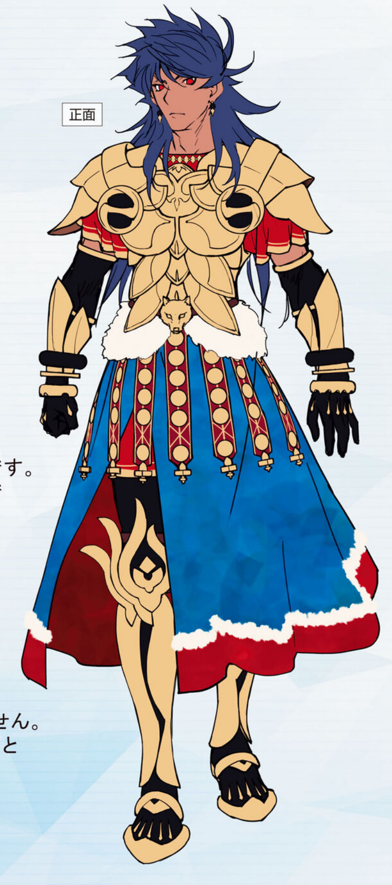
星の子。ソラを目指す人の可能性のかたち、そのもの。
愛おしく、誇らしい。


第一段階


腕の発光
映り込み：
スクリーン
●耳飾りは星三ロムルスの
この飾りです。


第二段階


腰マント無し
●腰マントの下には
赤いチュニック



●腰からの垂れについてる
丸いものは金属のプレートです。
自体は垂れに密着してるので
個別に揺れたりはしません。

●スカート部
赤と青は別れていません。
翻る描写では1枚の布と
して描写願います。

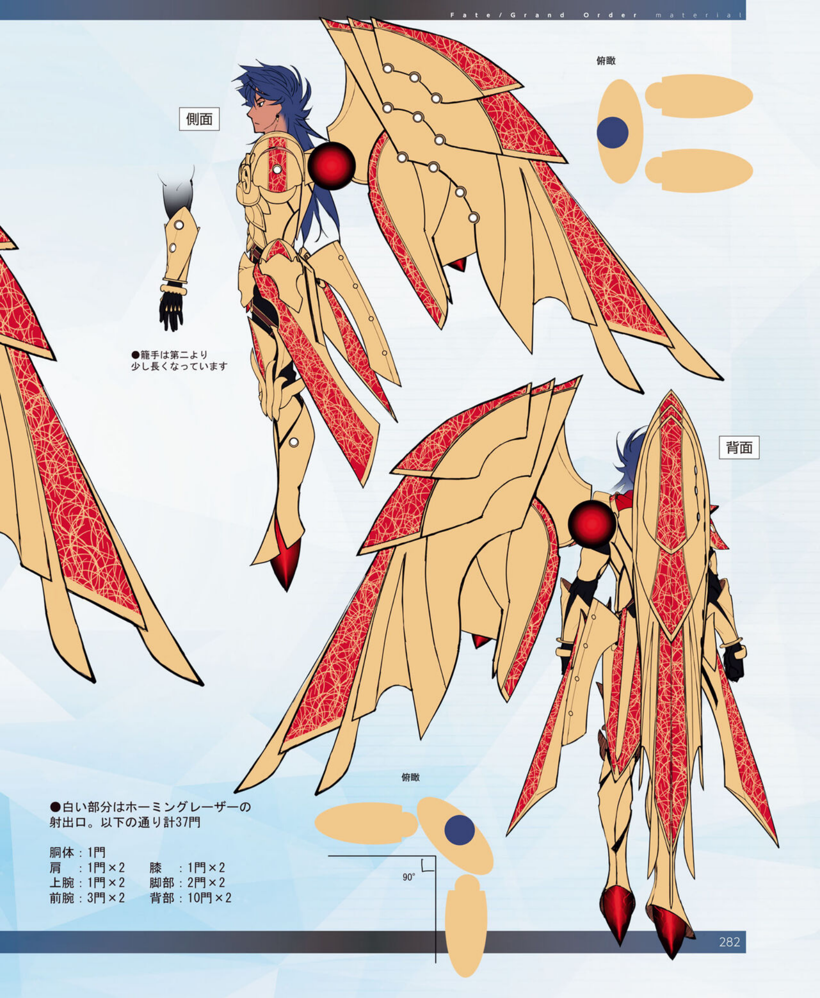

側面
背面
●籠手
内転方向に
ねじれてます


第三段階



Comment from Illustrator

全身金ピカ鎧で若く、というオーダーでした。フルプレートのデザインはFateシリーズで3回目とあってか割と苦労しました。反面、第一再臨のゆるい服はあっさり決まり良い差別化にもなってお気に入りです。黒い腕は手袋などではなく素肌という想定です。なにせ神様ですのでちょっと不思議な要素を盛り込んでみました。重力制御っぽい浮遊感とか。第三背中のでかいのはローマコンバーターと言います（自分しか言ってない）ローマロードが開かれたりするわけです。（こやまひろかず）



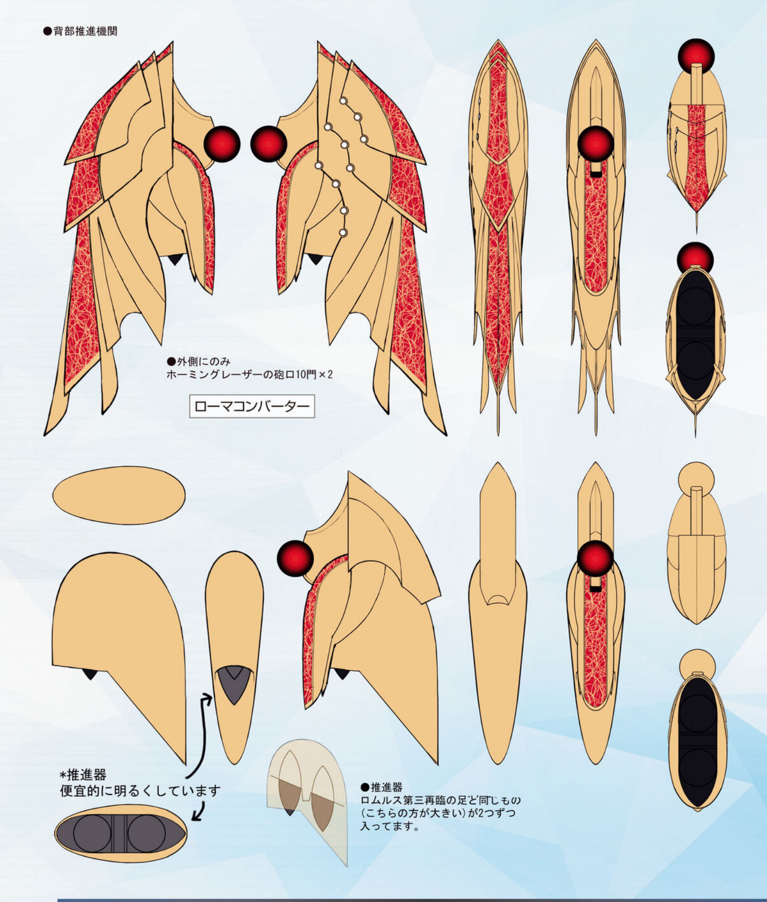
側面
俯瞰
●籠手は第二より
少し長くなっています
背面
俯瞰
90°
●白い部分はホーミングレーザーの
射出口。以下の通り計37門
胴体：1門
肩　：1門×2　膝　：1門×2
上腕：1門×2　脚部：2門×2
前腕：3門×2　背部：10門×2


俯瞰
背部推進器
背部推進器
●背部推進器は無制限に稼働するので
見栄え良く配置。
(3Dで作成することを推奨します)
正面
●星三ロムルス第三再臨の
ツノの様相
●足の先にある紡錘形の黒い塊が推進器になっていて
常に浮遊状態を保ちます。
腕の光の槍と同様の光で、出力に応じて
赤～白へと光が強くなります(見栄え次第で変更可)


正面
側面


背面
腰アーマー無し


コンバーター接続図


●背部推進機関
●外側にのみ
ホーミングレーザーの砲口10門×2
ローマコンバーター
*推進器
便宜的に明るくしています
●推進器
ロムルス第三再臨の足と同じもの
(こちらの方が大きい)が2つずつ
入ってます。

Voyager

ボイジャー

クラス フォーリナー　**真名** ボイジャー
性別 男性　**出典** 史実　**地域** 北米・アメリカ合衆国
属性 中立・善　**身長** 127cm（第一、二再臨）148cm（第三再臨）
体重 26kg（第一、二再臨）40kg（第三再臨）

筋力 E　**耐久** C　**敏捷** A+　**魔力** B　**幸運** A　**宝具** B

設定作成：星空めてお／キャラクターデザイン：NOCO
CV：井口裕香

主な登場作品：Fate/Requiem、Fate/Grand Order

クラススキル

領域外の生命：C

外なる神々の降臨者たるフォーリナーたちとは反対に「人類によって創造され旅立った、外宇宙への使者」としてフォーリナークラス適性を獲得した。

単独航海：A

単独行動と同等のスキル。ボイジャーの本来のクラス『航海者（ボイジャー）』が備える基本スキル『単独航海：EX』に由来。

文明接触：D

同じく元クラス『航海者』に由来。文明侵蝕の友好的な形態と言える。このつたないスキルがいつの日か役に立つことを望む。



保有スキル

星の航海者：A

限定的な星の開拓者スキル。星と星を繋ぐ航海、実現不可能な旅を達成可能とする。
クラス『航海者』の『星の開拓者：EX』に由来。

スイングバイ：A

戦闘中の特殊な機動。
相手の持つ運動エネルギーを奪う、あるいは付与し、性能限界を超える加減速を行う。

最果ての加護（宇宙）：B

本来は聖槍に付随するスキル。
ボイジャー自身が、世界の果てを体現する星の錨の性質を持つことに拠る。

宝具

遥か青き星よ（ペイル・ブルー・ドット）

ランク B　**種別** 対星宝具　**レンジ** 0～999　**最大捕捉** 一人

ペイル・ブルー・ドット。
それは60億キロメートルの彼方から振り返ったボイジャーの瞳にかろうじて映った青い小さな光。
そのほんの0.12ピクセルの中に、彼を創造し未知の世界へと送り出した、すべての人々の未来への想いが生きている。
金色の帆に暖かな風を受けて、彼は征く。
人類が秘め持つ希望と可能性を示し、味方を大いに勇気づけ、相手の戦意を喪失させる。

人物

一人称 ぼく/僕　**二人称** きみ　**三人称** ぼくのともだち

○ 性格

おだやかで、ちょっとぽやんとしている。
口数が少ないのは、よく観察し思慮深いがゆえで、まったく無口というわけでもない。
探査機らしく好奇心は旺盛。率先して色々な体験をしたがる。
匂いや味の感覚に新鮮な興奮があり、美味しい料理や珍しいデザートには目がない。
未知の場所であっても、絶対的な方向感覚と空間把握能力を発揮する。
聴力にも優れ、見聞きした一切を記憶している。語彙は少ないものの、様々な言語にも通じている。
あらゆるジャンルの音楽を好んで聴き、ライブの演奏に遭遇するとついつい惹かれてしまう。
木星の輪を連想させるドーナツが好き。入浴はちょっと苦手らしい。

○ マスターへの態度

特にマスターに限らず、心を通わせられる相手であれば大切な友人として接しようとする。

○ 台詞例

「あい、あすく、ゆー。あー、ゆー、わーじー、おぶ、びーいんぐ、まい、ますたー?」
「すいんぐばい、するよ」「ぼくはね、はやいよ」「だれよりもとおく! ゆめよりもはやく!」
「たいせつなひとがいるって、とってもいいことだよ。ときどき、さみしいけれどね……」
「ほら、これだよ。ここんとこの、あおい、ほし……。ぼくのいちばんたいせつな……きおくだ。
きみがね……ぼくのともだちが、そこにいるんだ。そうおもうとね、ぼくは、いつだって……わらっていられるよ」
「旅のおわりには、また旅をしたくなるんだろうね。
でも、おわりはきっとくる。それまでは、きみはぼくのマスターだ(第三再臨)」
「べつの世界では、僕はこの姿にはならないだろうな……。なんだか、けんのんだもの……(第三再臨)」
「ヒューストン、聞こえますか……(第三再臨)」
「僕は導く。人の夢。人の望み。とどけよう。きみの歌。熱い想いを。果てなき旅の、その果てに。
全て遠き、星の海へ。いつか、ぼくらは、たどりつく。ペイル・ブルー・ドット――(第三再臨)」

○ 人物像

1977年、無人宇宙探査機ボイジャーは、フロリダの空軍基地からロケットで打ち上げられた。
木星、土星などの太陽系内の惑星の調査を行い、その後は果てしない星間ミッションへと旅立った。
今も彼は太陽圏を離れた星の海を飛び続けている。

○『FateGO』における人物像

ボイジャーはまだ二つの意味で幼いサーヴァントだ。
きわめて歴史の浅い現代の英霊であり、八歳ほどの少年の肉体を持つ。
本来はアルミニウム合金の観測機器の集合体である彼は、聖杯戦争を戦い抜き、マスターと意思疎通をはかるために人間と同等の霊体を獲得した。
奇跡の反動として、導入される一般知識は欠落し、語彙はやや足りず、肉体も頑強とは言えない。
その外見の素描には、彼と関係の深いマスター“宇津見エリセ”の主観が大きく影響している。
カルデアにおいて再臨を重ねたボイジャーは人理の守護者にふさわしい成長を遂げると推測される。

○ 通常武器

第一再臨では雨のように星を降らせる、太陽風を巻き起こすなど童話らしく。
第三再臨では高速を活かしてのパンチやキック、さらに月面車を乗り回したりとなかなか過激に。

○ 因縁キャラ

宇津見エリセ
エリセはさ、ぼくをさいしょに“しょうかん”したマスターだ。
ぼくがこのすがたなのも、かのじょがそうねがったから。
すこしせわがやけるけれど、きみがエリセのともだちになってくれたら、すごくうれしいなあ。

鬼女紅葉
つよくて、こわくて、やさしいひとだ。
でもときどき、じっとさみしそうなかおをするね。あのひとにはさ、むかし、こどもがいたのかしら……。

エジソン
僕はさ、あの人の負けん気とか、見栄とか、向こう見ずな冒険心から生まれたようなもんだからね。
旅のきっかけって、そんな“もん”だよ。

ケイローン
神話のセントールだ……！　地球を旅立つとき、僕、あなたの背中にのせてもらったね。
これはきっと、僕の思い込みなんだけど……。でも見守っていてくれた気がするんだ。

イアソン
この夜空でいちばんの“船”といったら、それはジェイソンさんのふねだ。
僕はさ、人は乗せられない船だけれど、この大事な積み荷は、きっと送り届けるよ。


第一段階



Requiem本編と同様のデザインです。
ただしゴーグルはありません。
胸元のワンポイントの星は少し光っています。
マフラーは薄い金属に三角形の折り目がついたような
イメージです。
また、白の装束に縫い目はありません。


第二段階


全体図


正面
↓リボンのストライプ
↓裏地のストライプ


こぎつね座
はくちょう座
おひつじ座
背面
内側に持ち手があります。
剣はフェンシングで使う
フルーレのようにしなり
ます。
棘とがくはどちらも４本

第三段階


■ゴーグル
ゴーグル


・ワッペン
ναυς
正面
・ゴールデンレコード
・　金具



Comment from Illustrator

Requiemコラボのご連絡をいただいたとき、発売されて間もなかったので凄く驚いて、嬉しくて小躍りしました。ボイジャーはどの再臨姿も抱きしめたくなるようなデザインを心掛けています。第二再臨は某王子さま風。第三再臨はフライトジャケット×宇宙服をモチーフに、ちょっと成長した旅人の姿になっています。(NOCO)


宝具カットイン

宝具カットイン差分

鬼女紅葉

クラス バーサーカー　**真名** 呉羽(くれは)　**性別** 女性
出典 紅葉伝説　**地域** 日本・信州戸隠　**属性** 中立・悪
身長 234cm（第一再臨・ツノを含まない体高）/172cm（第二再臨）/178cm（第三再臨）
体重 450kg（第一再臨・ツノを含まない体高）/56kg（第二再臨）69kg（第三再臨）

筋力 B　**耐久** B　**敏捷** D　**魔力** B　**幸運** D　**宝具** C

設定作成：星空めてお / キャラクターデザイン：NOCO
CV：日笠陽子

主な登場作品：Fate/Requiem、Fate/Grand Order



クラススキル

狂化：A

意識の深層レベルに達する狂化によって言語思考能力は奪われ、身体共にほぼ獣同然となっている。
だが逆に感情の暴走は抑制され、あたかも温和で理性的な状態にみえる。
上臈または鬼女スタイルをとる間は、会話を取り戻すが、容易に暴走する危険がある。

対魔力：C

二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術や儀礼呪法など大掛かりな魔術は無効化できない。



保有スキル

変化（恐竜）：C

麗しき上臈（身分の高い女官）から、恐ろしい鬼女の姿に変化する。
さらには自ら狂化を欲した為に、異形なる竜の巨体を持つに至った。

九頭竜の雷火：A

荒ぶる鬼にして水神である九頭竜大神を奉る、祈祷と神楽。天の万象の猛威を鎮め操る。

命の綱：B

病患を退け長寿をもたらす、飯縄権現の守護の呪法。

宝具

紅葉狩（もみじがり）

ランク C　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～10　**最大捕捉** 1人

もみじがり。
奪われ裏切られ、最期には鬼として討ち取られた紅葉の無念の生涯を、憎しみと復讐の炎を纏いながら息も吐かせぬ猛撃として発露する。
だが、紅葉自身は狂気の目前で流されず踏みとどまり、大きな苦しみの代償を払う非情なる宝具。

人物

一人称 グオッ/身(み)ども　**二人称** グルル……/其方(そなた)　**三人称** ヴァウ/彼(あれ)/彼等(あいら)

○ 性格

弱き者、傷つき虐げられし者への深い愛情を示す。
一度、身内と認めた相手に対しては最大限に庇護し、強い責任感を持つ。
幼い子供を攻撃することが出来ない。

○ マスターへの態度

子供と大人の中間のような存在に感じられ、どう対処すべきか少し戸惑っている。

○ 台詞例

「グルル、グロゥッ……?」「ゴゥゥ、ゴワッ、グルルルルッ!」「ゴフッ」「ギャゥゥ……」
「信濃戸隠の『紅葉(こうよう)』と申す。山路を紅蓮にいろどる、雷火の鬼ぞ。爾今も変わらず、世話になる」
「御心、かたじけなし」「身どもに気易く触れるでない……」「げにおそろしや……」
「オン・キリキリ・ウンハッタ」「オン・アビラウンケン・ソワカ!」「怨敵即滅!」「風の行方も心せよ……」
「時雨をいそぐ紅葉狩(もみぢが)り。余り淋しき夕まぐれ。四方の梢も懐かしき。
げにや夜嵐の物凄ましさ。夢ばし覚まし給うなよ、夢ばし覚まし給うなよ……」
「身どもは鬼ぞ……?　憎みしものは世に多々あるが『母子丸(ぼこまる)』と呼ばるる刀は、殊の外憎い」
「そなた、身どもを裏切るなよ。それだけでよい……それだけで……」

○ 史上の実像・人物像

———鬼女紅葉の生涯。
幼名を"呉羽"と云い、上洛の折に"紅葉"と改める。
生来才気に溢れ美しく諸人を惹きつけ、琴をよく奏でて源経基(みなもとのつねもと)の御台所(正妻)に認められた。
じきに経基の寵愛を受けるが、御台所の呪殺を謀ったとの嫌疑をかけられ、死罪となる。が、すでに経基の子を宿していた為、信濃に配流となる。
水無瀬の里(後の鬼無里)で里人に迎えられた紅葉は、やがて周辺の山賊を従え"鬼女"として恐れられた。
征伐を命じられた武将・平維茂(たいらのこれもち)は山中にて紅葉と邂逅するが、おおいに苦戦する。神仏に祈念した維茂は降魔の霊剣を授かり、旅僧に扮して単身紅葉に挑み、遂に討ち取る。

子に恵まれぬ父母が、第六天の魔王に祈り授かったとされる紅葉は、若き頃より妖術の素質を有していた。
配流された信濃の戸隠山は、九頭竜神の示現を得た行者に開山された修験の山である。
また戸隠山と隣接する飯縄山は天狗信仰の盛んな妖術・外法の地として知られる。
こうした背景で紅葉は、朝廷を恨む平将門の残党や怪力健脚で知られるもう一人の鬼女"鬼のお万"を配下としていた。

○『FateGO』における人物像

異形の恐竜の姿をとるのは、九頭竜信仰にも関わる戸隠山での竜骨(化石)との出会いが遠因となっている。
カルデアやマスターの前ではほぼ第一再臨の姿で過ごし、鬼女の姿をとることはなるべく避けている。
他人にはあえて『紅葉(こうよう)』と呼ばせる。紅葉(もみじ)と呼ばれるのは少々気に障るようだ。
恐竜形態での顔面の傷は、変化の術でも隠しきれない平維茂との死闘の名残。

○ 通常武器

巨体から繰り出すダイナミック・ティラノアクション。

○ 因縁キャラ

酒呑童子／茨木童子／渡辺綱
京の都を騒がせた、大江山の酒呑童子の名は聞き及んでおる。都か……苦いのう。身どもには過ぎた場所じゃ。
時に、その家来の茨木童子と、鬼女で知られる"橋姫"とは別人、いや別鬼なのか?
渡辺綱はいったい幾本の腕を切り落としておる? 腕これくたぁなのか? おお、身ぶるいするのう……。

俵藤太
その手で将門公を討ち取ったというのはこの男か! グォゥルル……人の身で成せる所業ではなかろうに……。
将門公も不憫じゃ……。米飯を粗末にさえしなければ、この者を敵にまわす事態も避けられたやもしれぬ。

宇津見エリセ
身どもに記憶は無いが、この娘は身どもをよく知るという。げに不可思議な感覚じゃ。
エリセが語るカリンという娘子、ぜひ会うてみたいのう!

ボイジャー
見目麗しい童(わらわ)じゃ。ふわりと衣をひらめかせ、神仏が遣わした童子のようじゃの。
ちゃんと風呂には入るのじゃぞ。頭もよく洗うのじゃぞ。きちんと歯もみがくのじゃぞ。うむ。よし!

楊貴妃
……胸が安らぐのう。その琵琶の音を聴かせてくれるだけで、今の身どもには十分じゃ。


第一段階


全体図


第二段階


全体図

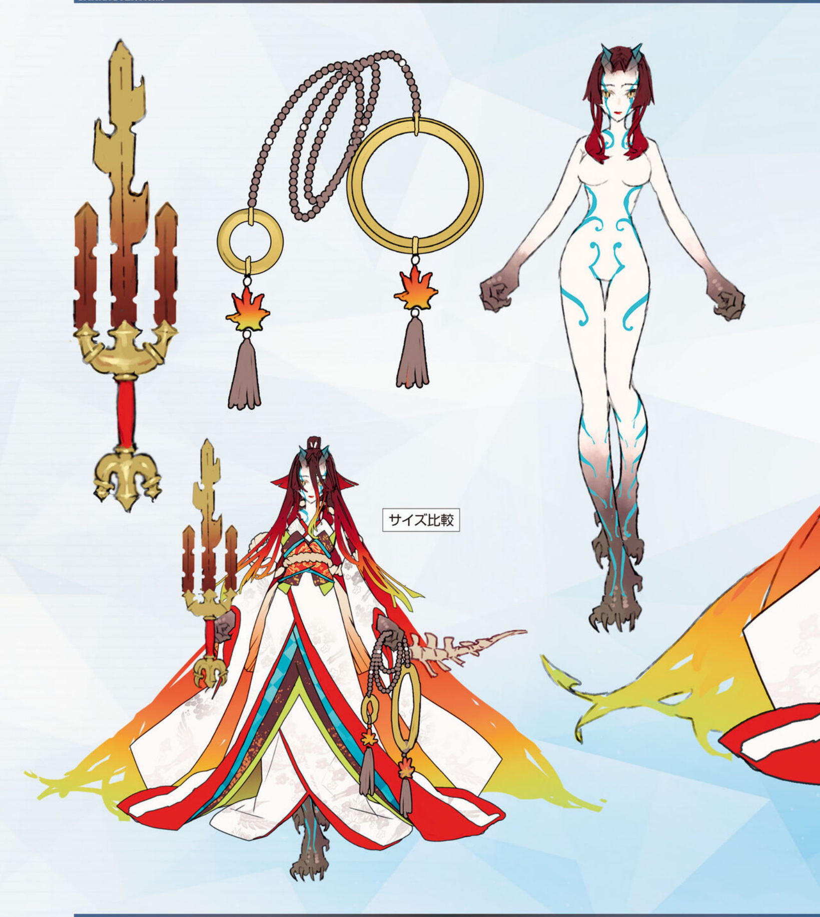

正面


かんざし
表
裏
懐剣
背面


第三段階

全体図




サイズ比較

■生地柄





Comment from Illustrator

紅葉を描く度に、机の上がフィギュアやら図鑑やらで恐竜大好きマンになってしまいます。第一再臨の立ち絵は描き込まないと中々迫力が出せなくて、苦労しました…。どの再臨姿も着物の柄や質感にこだわって描けたので満足しています。(NOCO)

宇津見エリセ

クラス ランサー **真名** 宇津見エリセ **性別** 女性
出典 『Fate/Requiem』 **地域** 日本 **属性** 秩序・中庸
身長 158cm **体重** 48kg

筋力 C **耐久** C **敏捷** B **魔力** C **幸運** E **宝具** B

設定作成：星空めてお／キャラクターデザイン：NOCO
CV：鬼頭明里

主な登場作品：Fate/Requiem、Fate/Grand Order



クラススキル

騎乗：C+

騎乗の才能。古今の小型船舶のほか、自動車、バイク、軽航空機など現代的な移動手段を人並み以上に乗りこなせる。

対魔力（霊）：B+

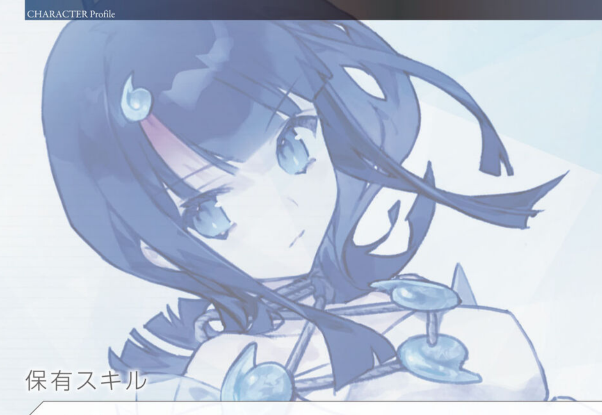
魔術詠唱が三節以下のものを無効化する。大魔術、儀礼呪法などをもってしても傷つけるのは難しい。
特に侵蝕性の霊体への強い耐性を獲得している。

単独行動：B

準サーヴァントとしての特性。戦闘行動を取る際には魔力が必要となるが、それ以外であれば魔力を消費せずに通常の人間と同様の活動が可能。

神性：E

冥神・伊邪那美に由来する、かろうじて備わっている神性。騎乗スキルにも影響を及ぼす。



保有スキル

巫邪霊媒：A
エリセの血脈に潜む邪悪な霊を憑依させ、特に霊体へ効果的な武器として駆使する。

魔弾の射手（模造）：B
ボヘミア伝承の悪魔ザミエルの弾丸を再現し鋳造した魔術的な模造品。

死神：B
暴走し規範を外れたサーヴァントを狩らんとする妄執。英霊や反英雄にまつわる広範な知識。

宝具

天遡鉾（アメノサカホコ）

ランク B **種別** 対霊宝具 **レンジ** 1～14 **最大捕捉** 1000人

アメノサカホコ。
大神・伊邪那岐と伊邪那美による“国産み”を逆転再現する忌まわしき祭事。
冥神の力を継承するエリセが、準サーヴァント化により獲得した独自の魔術。
神造祭器“天沼矛（アメノヌボコ）”レプリカで時空をかきまぜ、その構造を推定演算し、対象空間の包有する構造、質量、意味、縁のすべてを原初の混沌へおくり還す。
サーヴァントが対象となる際はその霊基構造を解消切断する。エントロピー逆転の黄泉返し。



人物

一人称 私　**二人称** きみ（男主人公）／あなた（女主人公）　**三人称** 彼／あの人

○ 性格

効率重視。機能的で実用的なツールや服装、質実剛健なものを好む。食べ物では、辛いもの、栄養価の高いものが好き。
刺激を好み、微妙な味の差違には無頓着ながら、時折妙なこだわりをみせることも。
魔術師を毛嫌いし、本人は“魔術使い”のつもりでいるが、さて。
古今東西の英霊にかなり詳しい。余暇の時間はもっぱら英霊関連の書物や映像資料に目を通す。それらの知識を活かし“死神”として冷酷に対処する一方で、サーヴァントの生前の生涯を尊重し、深い敬意もはらう。とりわけ未知の世界を見いだした航海者や冒険者の英霊たちを敬愛している。
「べつに……モザイク市じゃ普通だったから……」と余裕ぶりつつも、カルデアでは毎日ひそかにエキサイトして鼻血が出るほどのぼせたり興奮しているらしい。

○ マスターへの態度

魔術師全般に対する不信感と警戒心から、当初は強く当たってくるが、マスター個人はむしろ大事件に巻き込まれた一般人の境遇に近い、と理解すると、共感しゆっくりと心を許すようになる。
元来ややズレたセンスと距離感の持ち主であるエリセは、それを特に気に病むことも無いものの、マスターの前では不意に気恥ずかしくなる場面もあるようだ。
友人として良好な関係を築けたらと漠然と思っているが、果たしてどうしたらよいのかは人付き合いに不慣れでわからない。

○ 台詞例

「宇津見エリセ。14歳。今より少し未来の、臨海都市《秋葉原》の出身。街の見回りが私の仕事。
夜警（ナイトウォッチ）っていうんだけどね。なんか……“死神”って呼ばれてる。
……え？　ちょっとかっこいいとか……そんな、お、思ってないよ……」
「殺さなきゃ。悪いサーヴァントたちを、もっと、もっと殺さないと」
「だから……他に優先事項あると思うけど。きみが満足だって言うのなら、まあ……まあ……まあ……」
「みぎわに……薙ぎ捨てる！」「魔王（エルケーニッヒ）！」「魔弾（フライシュッツ）！」
「ポルカ…ミゼーリア……」
「葦原をなづさう、うつろぶね。此れなるは我がほそのお。黄泉大神の、うつわの沼矛。
さまよえる御霊を言依せ、ほどき賜わん。千人の帰泉は神代よりの約定なれば。
いざや掻き鳴らせ、天遡鉾（あめのさかほこ）！　こおろ、こおろ……こおろ、こおろ……」

○ 出典作品上での人物像

近未来の聖杯戦争終結後の日本。モザイク市《秋葉原》で、夜警（ナイトウォッチ）を務める十四歳の少女。
サーヴァントを狩る苛烈な仕事ぶりから、“死神”と呼ばれて疎まれ恐れられている。

○『FateGO』における人物像

カルデアの歩みとは異なる未来史において、世界で最後に召喚されたサーヴァント“ボイジャー”と共に聖杯戦争に身を投じる。その結末は本人も知らない。
幼少期から“邪霊”と呼ぶ悪霊に取り憑かれている。その霊障は、体表に染み出す黒い粘液状の疑似物質として現れる。
霊障は徐々に深刻化していったが、その扱いにも順応し“魔王（エルケーニッヒ）”と自ら命名して自在に操るまでになる。
死の気配や殺気を感知する超感覚としても有効な反面、邪霊たちは生贄を常に欲し、満たされなければエリセ自身の肉体を蝕む。

○ 通常武器

長槍として天沼矛レプリカを駆使する。サーヴァント・ロンギヌスから厳しく仕込まれた槍術。
魔術で身体強化された格闘術。模造された魔弾による狙撃など。

○ 因縁キャラ

ボイジャー
今の私は、彼のマスターじゃない。だからこんな口を挟むのは、彼にもきみにも野暮で失礼な話だけど……。
なんか放っておけないからさ。大事に使ってあげて。

カレン
つい“先生”って呼んでしまうけど、向こうはあまり気にしてないみたい。
私の先生は、まるで人形みたいだった幼い私を、生きた人間に導いてくれた一人だ。
その彼女自身は人間じゃなくＡＩだったんだけどね。オリジナルに近いカレン先生は、想像以上に強烈だったよ。

マリー・アントワネット
まぶしい人だ。そんな彼女に私はまっすぐに向き合えない。
過去に私の出身世界で、あの人の息子を殺してしまったせいで……どうしても負い目を感じてしまう。
でも、それだけじゃないのかも。どこまでも清らかなあの人を、私は猜疑の眼で見てしまっている……。

鬼女紅葉
いいよね、紅葉（こうよう）さん。とても恐ろしいけれど、ちゃんと信頼もできる人だ。
私やボイジャーの記憶が無いのは残念だけれど、それでも私は紅葉さんの力になりたい。

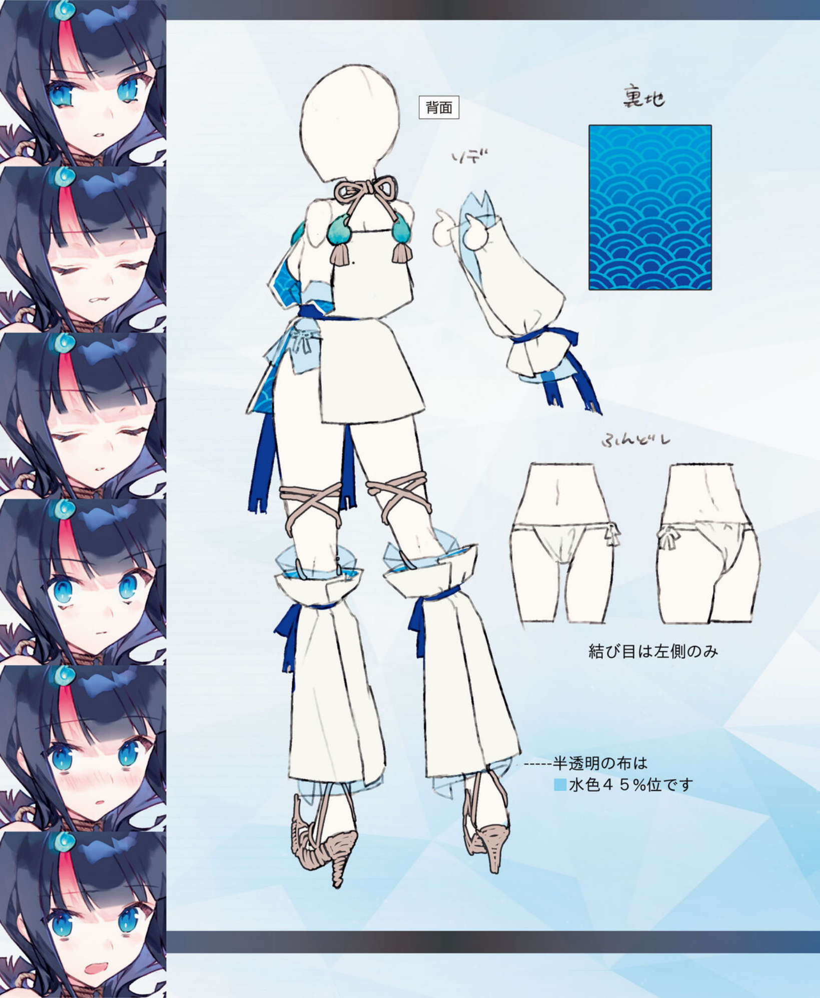
フランシス・ドレイク
一人の人間として、七つの海を越えて、この星を見つけた人だ。私にとっては、特別な英雄。
女性だったとは……やっぱりちょっと動揺してる。

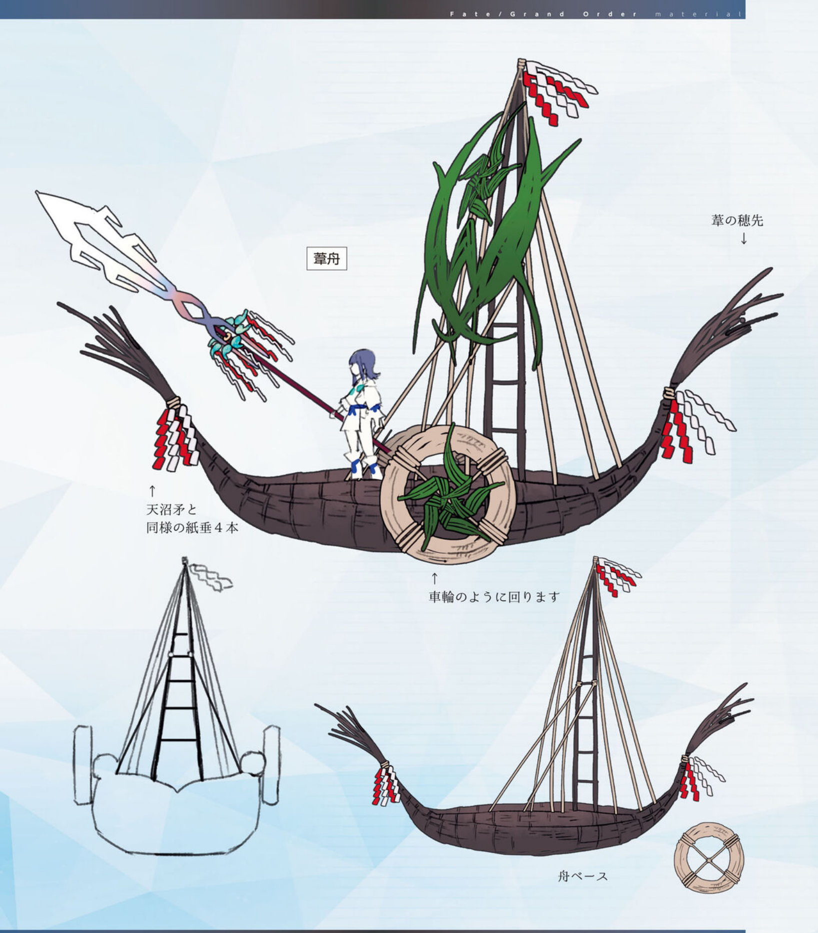
ギャラハッド
マシュさんに融合しているのがあの、正真正銘の、聖騎士ギャラハッドだったとは。
私が知る英霊憑依（ポゼッション）とは異なるかたちの憑依か……。
それがマシュさんにとって、望ましい結びつきであればよいのだけれど。

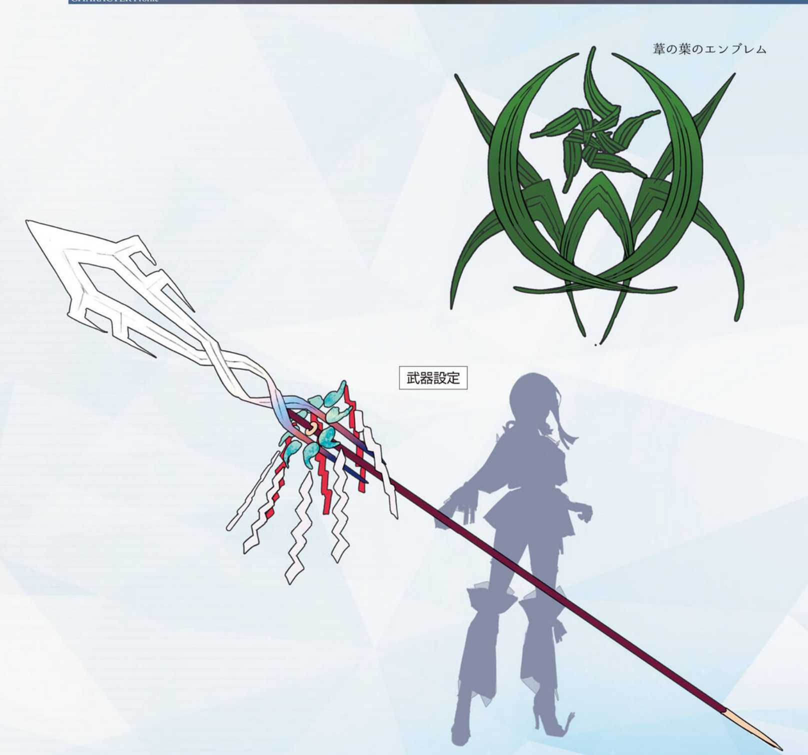



全体図


勾玉
正面
胸元に下げているもの
のみ、穴があいてます。
くつ
葦船がモチーフの靴です。
つま先は毛羽立っています。


背面
裏地
ソデ
ふんどし
結び目は左側のみ
-----半透明の布は
水色４５％位です


葦舟
葦の穂先
↓
↑
天沼矛と
同様の紙垂４本
↑
車輪のように回ります
舟ベース



Comment from Illustrator

割とすんなりアイデアが出てきてくれて嬉しかったエリセさんです。当初は黒系のデザインに、というお話もあったのですが日本の原始的な服のイメージを持たせたかったので白ベースにしてみました。表情差分もたくさん描けて楽しかったです。むくれ顔とネコ顔がお気に入り。(NOCO)



アルトリア・キャスター

クラス キャスター　**真名** アルトリア・アヴァロン
性別 女性　**出典** 『Fate/Grand Order』　**地域** 星の内海、潮騒のティンタジェル
属性 中立・善　**身長** 154cm　**体重** 42kg

筋力 B　**耐久** D　**敏捷** B　**魔力** A　**幸運** B　**宝具** A++

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇
CV：川澄綾子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A
どのような大魔術であろうと、A以下の魔術は無効化する。

道具作成：B
魔力を帯びた器具を作成できる。……のだが、『魔力が通れば発動する／一回使い切り』といったものが多い。その在り方は爆弾に似ている。

陣地作成：EX
人理の砦、白亜のキャメロットに立つ者。
『人類の脅威』との対決において最大級の守護陣形を形成する。

妖精眼：-
ヒトが持つ魔眼ではなく、妖精が生まれつき持つ『世界を切り替える』視界。
高位の妖精が持つ妖精眼は、あらゆる嘘を見抜き、真実を映す眼と言われている。
妖精にとっては善意も悪意も同じくくりなので特に意味のない異能だが、善悪の違いに惑う人間がこの眼を持つとろくな事にならない。



保有スキル

希望のカリスマ：B

予言の子として育てられ、旅立った彼女には人々に頼られ、期待されるカリスマが具わっている。
その効果は魔術師マーリンが見せる『夢のような戦意高揚』に近い。

アヴァロンの妖精：A

星の内海から生じた妖精たちによる加護。
予言の子に与えられた祝福、あるいは誓約。
楽園の妖精が持つ、生命を祝福し、様々な汚れから対象の運命力を守る力。

聖剣作成：EX

アルトリア・キャスターが、最後に辿り着く在り方を示したスキル。
マーリンの『英雄作成』のアーツ版。
アーツ性能極大アップ、1ターン無敵（アヴァロンの鞘（さや）のイメージ）、人類の脅威特攻を付加。
この力が本格的に目覚めると、彼女の作るものはすべて『剣』属性になってしまう。

宝具

きみをいだく希望の星(アラウンド・カリバーン)

ランク A **種別** 対軍宝具 **レンジ** 0~50 **最大捕捉** 100人

アラウンド・カリバーン。
『選定の杖』によって開放される、アルトリアの心象世界。共に戦う者たちを守り、強化する、楽園より響く鐘の音。
その名前の由来を、たとえ本人は知らずとも。
(ゲーム上では反映されないが、本来は『アルトリア本人にだけはバフはかからない』ものである)

真円集う約束の星(ラウンド・オブ・アヴァロン)

ランク A++ **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1~999 **最大捕捉** 味方すべて

ラウンド・オブ・アヴァロン
『ブリテンの守護者』となったアルトリアの宝具。
黄昏のキャメロットを顕現させ、共に戦う者に『円卓の騎士』のギフトを与える。
(ゲーム中では効果的にはアラウンドと同じ)

アルトリア・キャスターは妖精國での使命を果たし、消滅した。
聖剣に身を捧げ、聖剣そのものとなった彼女は以後、『星を脅かす脅威に対抗するもの』の助けになる人理幇助(ほうじょ)装置となった。
その名をアルトリア・アヴァロン。
霊基第3の姿が彼女本来の姿であり、霊基第1・第2の姿は、かつて彼女を造った"誰か"の在り方……楽園の妖精としての記録ではなく、予言の子として旅をした春の記憶を、彼女がエミュレートしたものである。

人物

■人称(霊基第一~第二)
一人称 わたし **二人称** あなた/○○さん **三人称** あの方/みんな/皆さん **マスター呼び方** ○○○さん/マスター
■人称(霊基第3)
一人称 私 **二人称** 貴方/○○○ **三人称** 貴方たち/皆 **マスター呼び方** ○○○/マスター・○○○

○ **性格**
アルトリアが王の剣を抜かず、村娘として育っていたら、というイフ。
負けず嫌いで、打たれ強くて(イヤな事があっても立ち上がる)、周りの空気をなにより大切にして、本当のコトは誰にも言えずに隠している、ごく当たり前の少女像。
魔術の研究に明け暮れて、少年のように野原を走り回る実践派の研究者。
『予言の子』として周囲の期待に応え、ブリテンを救う為に旅立つ、物語の主人公。
……というのが表向きの性格・性質。

汎人類史のアルトリアは裏表のない性格だったが、アルトリア・キャスターはあそこまで強くなく、内面はとても弱く、いじけ気質で、悲観主義者。
妖精眼によって世界の嘘が見えてしまい、楽園の妖精としてブリテンを終わらせなくてはいけない、という二つの要素がアルトリア・キャスターの性格を悲観的、かつ厭世的なものにした。
（それを幼少期、彼女に魔術を教えた師匠の影響で『やさぐれ』も加わってしまった）

『予言の子』である自分も、そんなものに期待をよせて自滅する周りの人々もバカみたいだ、と内心では溜息をついている。
（冷め切っている訳でも、バカにしている訳でもない。「はあ……」と、ただ、気持ちが重くなる感じ）

しかし周りの空気を気にする彼女はそんな内面を打ち明けられず、誰とも言い争いしたくない、憎み合いたくない、という理由で、「はいっ、任せてください!」と周りが望むムーブをして取り繕ってしまう。
今までのような強いヒロインではない。要領悪くて、失敗の方が多く、つまずいてばかりの努力家の一般人。転んだ後、立ち上がるのが早いだけが取り柄。
どれほど酷い環境・酷い仕打ちをうけても『悪に落ちず、礼節を忘れず、周りを気遣える』性格がブレない事自体が貴人の証と言える。
妖精王オベロンとの決定的な違いはここにある。



『妖精円卓領域アヴァロン・ル・フェ』の巡礼の旅において、偽の予言の子であるマシュが『怖いけど、みんなの力になりたくて頑張る』というモチベーションなら、
真の予言の子であるキャスターは『怖いけど、それ言ったら周りがガッカリするから仕方なく頑張る』というモチベーションだった。

『他人はみんな怖いし社会は気持ち悪いし、世界を救えと言われてぜんぜんモチベあがらないけど、周りに逆らうのもイヤだから救世主として頑張ろう』

という、とてもマイナスな精神状態を隠していた。
それでも結果的には『他人から見ると尊い行為』『アーサー王と同じ在り方』になるが、アルトリア・キャスターの内面はとても卑屈で、後ろ向きで、ネガティヴ。なのでいつも
「今回は頑張れたけど、次こそきっと、わたしは放り出しちゃうだろうなあ……」
と自分にダメ出ししていた。

妖精國がモルガンの思い描いた童話なら、
巡礼の旅はアルトリアの成長を描いた童話。
『オズの魔法使い』の主役のドロシー役に見せて、実はうまく歩けない（足下が見えない、智恵がない）カカシ、心ががらんどうの木こり、勇気を出したくないライオン、の三者の集合体のような弱さを持っていた。
そんなアルトリアがなぜ最後まで『予言の子』でいられるのか、なんの為に戦っていたのか、その答えが、彼女の物語の終わりとなる。

○ 設定
女王暦2001年、異聞帯ブリテンの辺境、ティンタジェルの岬に流されてきた孤児。
妖精國を救う『予言の子』。

星の内海……アヴァロンから、『選定の杖』と共に地上に遣わされた特別な妖精。
湖水地方に流れ着いた後、鏡の氏族の長の判断で、たくさんの宝物と共に舟に乗せられ、ティンタジェルの海岸に辿り着き、以後はティンタジェルの妖精として育てられた。

異聞帯において、汎人類史でいずれ聖剣を担う事になる“誰か”と同一の存在。
『星の脅威』に対する決戦兵器である聖剣を造るため、地上の情報を集める『集積装置』でもある。
妖精國ブリテンで発生した妖精ではないため、ブリテンの妖精たちは本能的に彼女を毛嫌いする。
逆に、ブリテンの妖精すべてを嫌っていた妖精や、6輪の氏族の生まれではない妖精、そもそも自らを憎んでいる妖精、にとって、『楽園の妖精』は癒しとなる。

◇

『16年の後、救世主は世界を回り、六つの鐘を鳴らす巡礼の末、偽りの玉座を打ち砕く』
未来が見えるという鏡の氏族の長はこんな予言を残した。
以後、女王モルガンの圧政に苦しむ妖精たちにとって、そうあったらいいな、という噂話として知れ渡っていた。
アルトリアはティンタジェルで『予言の子』として匿(かくま)われ、期待をかけられ、大事に育てられ、虐待され、ついに16歳の時、村から旅立つ事になった。

『選定の杖』と共に拾われた事から、異聞帯ブリテンで魔術を学び始める。
師はマーリン(自称)。杖からたまに声が届いていたが、それはある出来事をきっかけになくなってしまった。
なので、巡礼の旅に出る理由の一つとして、『実際にマーリンに会ってみたい』というのがある。

異聞帯ブリテンの妖精たちからは失われた『妖精眼』を持つ。
そのため、彼女は突発的に『ヒトの悪意』を視認してしまう。
なんの前触れもなく妖精眼が発動した時、彼女は『凄まじい悪意の嵐』の中にひとり、ぽつんと立つ事になる。
彼女が妖精も人間も等しく『怖い、気持ち悪い』と感じるのはこのため。
眠った時、夢に見るのはこの『悪意の嵐』だけ。
本来なら気が触れ、ブリテンを見捨ててもおかしくない状態だが、そんなアルトリアにとって唯一の希望だったのが『嵐の向こうで、一つだけ小さく、青く輝く星』。
それが『悪意の中にある、ひとにぎりの人間の善意』かもしれないとか、『輝かしい未来』かもしれないとか、そんなコトはどうでもいい。
アルトリアはただ、その星の光に励まされた。
「自分が死にたくなった時、いつも輝いていた」
「どんな嵐の中でもそこにあり続けていた」
「わたしとあの星は、何の関係も、何の繋がりもないけれど」
「あの星が輝いているかぎりは、わたしも、負ける訳にはいかないのです」
→
「でも、嘘つきなのはキミも同じだろ?」
物語中盤、ふと口にした嘘を妖精の王子・オベロンに指摘され、ハッとするアルトリア・キャスター。
彼女が人々の嘘をおそろしく、おぞましいと思っていた事を、オベロンは見抜いていたのだ。
※妖精眼の影響で世界の本質が見えている→悪意にまみれた暗黒の嵐に見えていた。
たまにアルトリアが見せる『笑うのが苦手な引きつった可愛い笑い』があるが、それは本当に『おぞましいのを我慢してムリヤリわらっていた』もの。

そんな彼女が人々のために頑張るのは、嵐の中にただ一つ、輝く光（星）が見えるから。

「おおくのものが恐くて、おおくのものをしんじられないわたしだけど」
「ブリテンのことも、未来のこともどうでもいいけど」
「いつもずっと輝いていた、あの小さな星の光だけは、決して裏切りたくないのです」

どれほど人間社会がドブ川の如き嵐でも。
幼い頃から見えていた、『嵐の中できらめくもの』が、彼女の希望だった。
社会のためではなく、平和のためでもなく、自分のためでもなく。
あの輝きは自分には関係がなく、決して消える事はなく、きっと最後まで、近くにやってくる事はないとしても。
「ああして強く輝いている。ああして今も戦っている」
その頑張りに、彼女はいつも励まされた。

「あの小さな星が輝いているかぎり――
　わたしは自分に、負けたくはないのです」

○ 能力
『星の内海』、アヴァロンから地上に派遣された妖精（亜鈴）。
湖の妖精であるモルガンと同じ個体。姉妹。
『星の脅威』に対する決戦兵器である聖剣を造るため、地上の情報を集める『集積装置』。
その力は常にセーフティロックがかかっており、ブリテン各地の鐘を鳴らす事で一つずつ、ロックが外れていく。

霊基第3の姿はアルトリア・キャスターではなく、聖剣鋳造に身を捧げ、聖剣の概念となったもの。その名をアルトリア・アヴァロン。
現在過去未来、聖剣を必要とする者がいるかぎり存在し、その戦いを補佐する名前の無い王。
アルトリア・アヴァロンになると数多くの宝剣を魔術触媒として使用できるようになる。
影踏みのカルンウェナン、稲妻のスピュメイダー、そして神話礼装マルミアドワーズ。
マルミアドワーズは火の神が鍛え、大英雄に与えたとされる大剣である。
威力だけであればエクスカリバーより優れており、アーサー王はガウェインにエクスカリバーを貸し与え、この大剣を使う時もあったという。

○ 動機・マスターへの態度(予言の子の場合)
汎人類史とはいえ、『魔術師』と聞いて親近感アップ。
さらに『周りから世界を救う立場を背負わされた』と聞いてアップ。
友人にして同志として、一緒に旅をする事になる。
はじめは興味と親近感から。
そのうち応援と楽しさから。
最後は、なんでもない友愛から。

春の記憶は、短くはあったけど。

○ 動機・マスターへの態度(カルデアの場合)

『カルデアのマスターと巡礼の旅をした少女』を完全に再現している。
『もしあの少女がこうして今も生きていたら』というエミュレートだが、ブリテンの守護者、聖剣の概念となったアルトリア・アヴァロンによる本気の変身なので、その行動・反応に偽りはない。

○ 因縁キャラ

モルガン(異聞帯)
魔力と頭の良さは負けてたけど、負けん気、根性はわたしの方が上だよね！　え？　昔はキング・オブ・魔猪だった？　なんだよー、何もかもわたしの上位互換かコイツーーー！
でも、最終的な功績ならわたしだって負けてないよね？

バーヴァン・シー
グロスターで会った時から、嘘のない妖精でした。言動はアレだったけどキツさならノクナレアで慣れてたし、気にならなかったです。割と好きです、バーヴァン・シー。
オークション会場での勝利セリフは反省しています。

バーゲスト
何もかも恵まれているのに、それを鼻にかけず精進している。それがバゲ子。わたしのようないじけ虫は直視できない。羨ましすぎて！
こういう妖精には試練が必要なので、事あるごとに訪ねてはごはんをたかりたいと思います。ひとりにさせると自己嫌悪で潰れちゃうしね。

メリュジーヌ
わたし、オーロラには会った時からうんざりしてたけどメリュジーヌと比べられていた、という点だけで同情するんですよね……。
オーロラは少しずつ育っていって少女型じゃなくなったのに、メリュジーヌってずっとああでしょ？　自分の理想以上のものが自分になついてくるとか、どんな拷問？

ノクナレア
汎人類史のコノートの女王の姿を見せてあげたかった。
きっと目を剥いた後、顔を上げて、手で目を隠しながら、悪態をついただろうな……。
あ、しんみりはしない方向で。だってノクナレアだよ？　人類にチョコあるかぎり、きっと高笑いしながら出てくるから！

オベロン
別にオベロンについて言う事はないですけど……
あ、メロン！　なんでオベロンがいつも食堂のメロン食べてるか、知ってる!?
別にメロンが好きでもなんでもないの！　たんに「一番希少で高級そうなものだから」くらいの嫌がらせなの！　器ちっさ！

マーリン
これが本物かぁー…………。
見た目も性格も違うのに、すっっっごく似たもの同士じゃん！

村正
……彼が彼女を導く要因になった事が運命であったのなら、運命も皮肉なものばかりではないようです。
もういない彼女に代わって、心からの感謝と、敬意を。
もし出会えていればエクターとは気が合ったでしょう。
メリュジーヌに倒され、大穴から生還した後、誰もいない岬の鍛冶屋に立ち寄っていた事を、彼は最後まで語りませんでしたね。

名なしの妖精
もうひとりのアルトリア。
風の氏族（フェアリー系）の、なんでもない妖精の少女。
異聞帯ブリテンでは『人気のない、目的のない、名前のない』妖精はやがてモース（藻）化して消えてしまう。
この妖精は何の罪も犯していないが、名前を失った事から居場所を失い、ブリテン最果ての森、コーンウォールに流れ着いた。
シナリオ序盤、コーンウォールで遭難した主人公の世話をしてくれる妖精。
そのおり、実は『自分におしつけられた重責』から逃げたがっていたアルトリアから名前を譲ってもらっている。
※そのタイミングで、シナリオ上のキャラクターネームは『名無しの妖精』から『妖精』に変化。ただしアルトリアの名前をもらった事は誰にも語らない。
シナリオ序盤ラスト、主人公たちが人間だとバレてしまい、妖精たちが凶暴化した際、主人公とアルトリアを森の外まで逃がすも、限界がきてモース化し、主人公たちに襲いかかり、倒される。

その真名はホープ（希望）。
人々（というか妖精たち）に希望を振りまくために生まれた、救世主の妖精。



ホープの名前通り、『希望』を世に振りまく役職の妖精で、長く、その無責任な（具体案もないまま、“みんなを幸せにしろ”という無茶ぶり！）役割をこなしていたけど、人々は際限なく希望を求め、そのうち希望はあって当然のものになっていき、どんなに善き行いをしても誰にも感謝されず、誰からも忘れられて、『希望』という自らの名前に失望して磨耗して、名なしの森に流れ着いた。
ようはアルトリア・キャスターと同じ立ち位置。

『民衆に消費された救世主』として見ると、ホープがモース化する時のセリフの意味がよく分かる。
（とはいえ、それは感じ取れる人だけ感じ取って……というものに。ラストでホープ、という名前が分かった時、「ああ……」となってもらえればそれでいい）

社会における価値を失い、役割にも疲れきり、自分にも失望し、
居場所も名前も失った彼女は、
けれど、最後の最後で／最後の最後まで、
嵐の中でうつむく誰かにとって、何物にも代え難い『希望』になったのです。

……このように、とても大切な役割なので、FGO開始時から好きだったすみすさんに描いてもらいたく、奈須の方からデザインを依頼させていただきました。


第一段階


全体図


正面

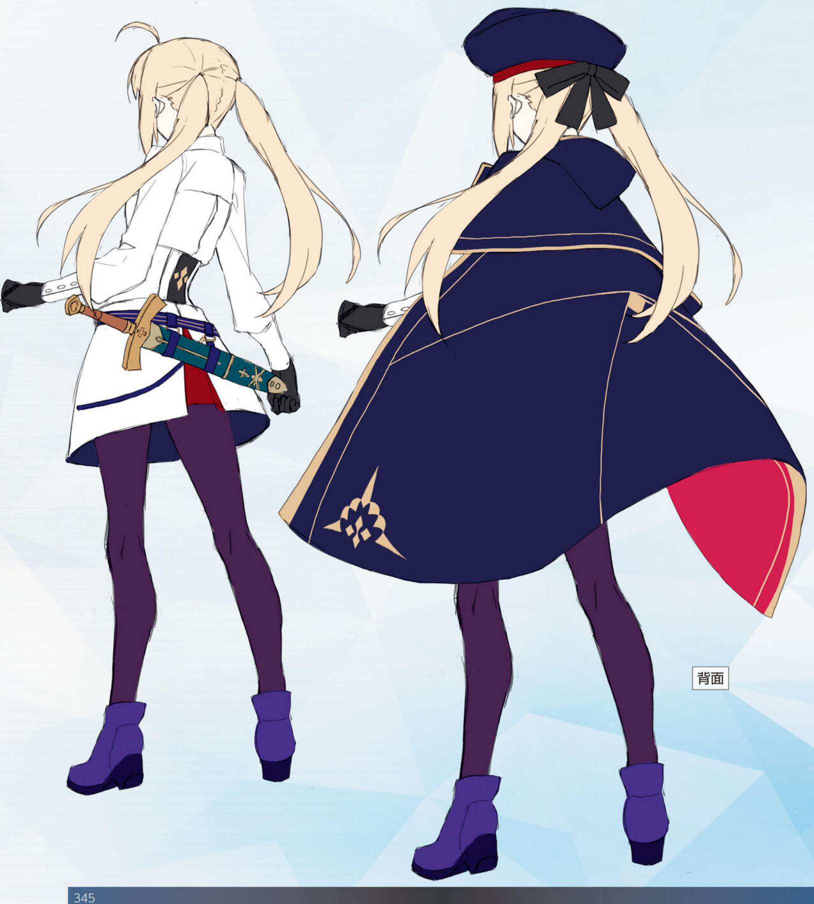


背面


第二段階


全体図


正面


背面




青いパーツは、外側の白いパーツ上部に固定されています。
中心には碧く輝く石が収まっており、浮いています。
断面図
扁平気味のひし形です
互い違いに交差しています
紐通し穴
マーリンの杖に巻いてある布と同じです。
先の方は解けて房状
棒部分
木・円環を貫通したピンは折れ曲がり
杖(棒部分)に繋がり保持されます。
断面図
マーリン(男)の杖と共通デザイン
(木を留めるピンの位置は違います)
円形上に伸びたピンによって
木のオブジェクトが留められます。
ピンの間隔、角度は同じものとします。
棒部分の断面は真円です
紐通し穴
デザイン:下越


第三段階


全体図




正面






背面

側面

正六角形

正六角形

正六角形

正六角形

六凸の星型（辺の大きさは同一）

正十二角形

正十二角形

十二凸の星型（辺の大きさは同一）

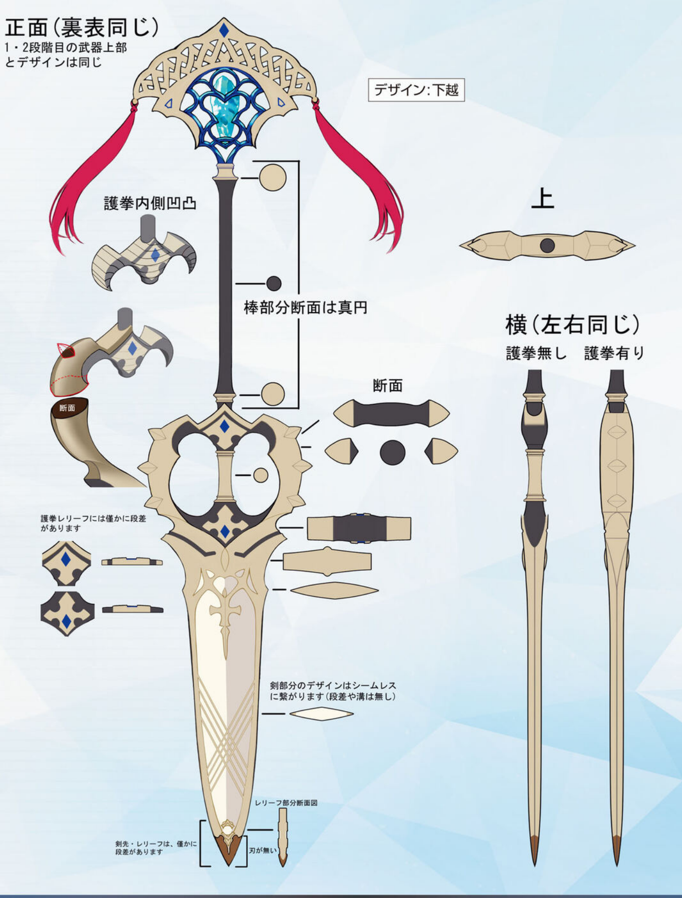
デザイン：下越



Comment from Illustrator

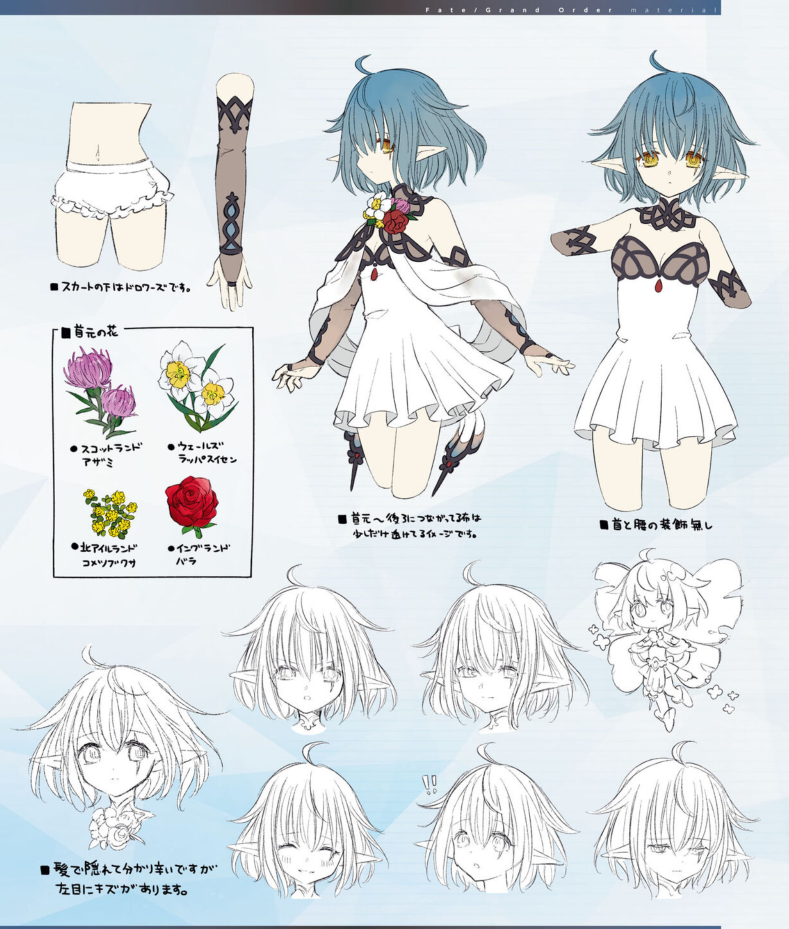
キャストリアは霊基第二のデザインから入り、第一、第三と作成してきました。霊基第二は、第二部開始時にラフデザインを起こしたものです。キャスタークラスのアルトリア…ということで思い浮かんだのが「マーリンの杖をこっそり持ち出してきたアルトリアがお忍びで魔術師の恰好をしている」というもので、ポーズ含めてその時にほぼシルエットは出来上がっていました。改めてキャラクター化する際に、シナリオでの役回りなどを聞いて霊基第一を作成し、最終段階にふさわしい姿にしようということで、霊基第三ではガラッとコンセプトを変えて、「魔術を極めたアルトリア」として新たにデザインを模索しました。デザインを進めていくうちに、ＦGOを通じて得られた色々な経験が集約されていくような感覚もあり、格別の思い入れを持っています。(武内崇)




正面（裏表同じ）
1・2段階目の武器上部
とデザインは同じ
デザイン：下越
護拳内側凹凸
断面
棒部分断面は真円
上
横（左右同じ）
護拳無し　護拳有り
断面
護拳レリーフには僅かに段差
があります
剣部分のデザインはシームレス
に繋がります（段差や溝は無し）
レリーフ部分断面図
剣先・レリーフは、僅かに
段差があります
刃が無い


名無しの妖精
（ホープ）


特殊差分


■スカートの下はドロワーズです。
■首元の花
●スコットランド
アザミ
●ウェールズ
ラッパスイセン
●北アイルランド
コメツブクサ
●イングランド
バラ
■首元〜後ろにつながってる布は
少しだけ透けてるイメージです。
■首と腰の装飾無し
!!
■髪で隠れて分かり辛いですが
左目にキズがあります。



Comment from Illustrator

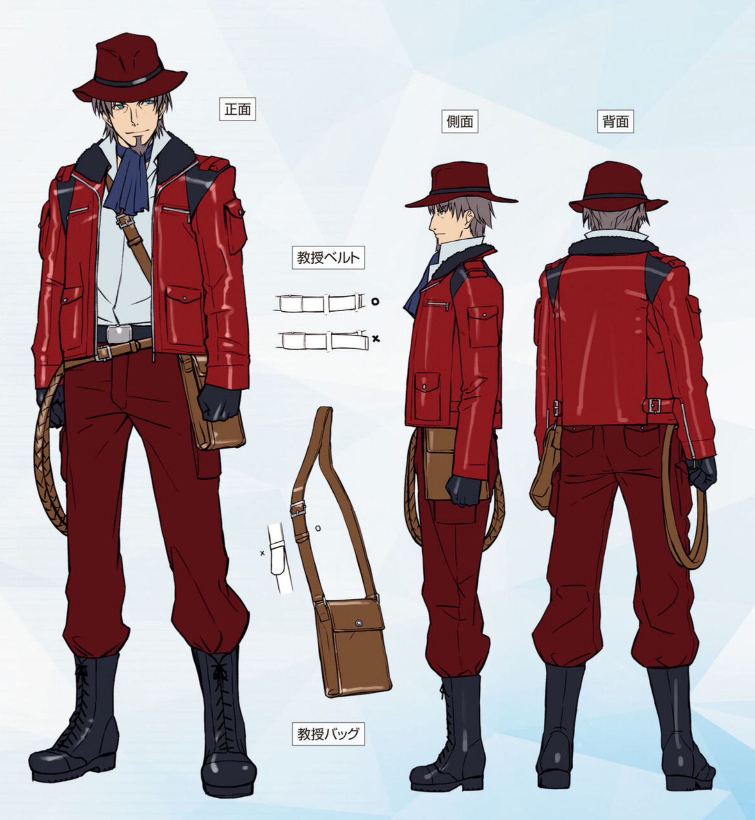
妖精と言ったら蝶々の羽！そしてエルフ耳！！！後ろは羽で隠れちゃうけど、背中丸あきがロマン…そしてくせ毛ショートカットだと尚最高！！最後にダメ元でドロワーズの設定を忍ばせて提出をしてみた所、そのままＯＫを頂けてとても嬉しかったです。もし飛べてたらこれで安心ですね。依頼時には「花を愛する妖精の少女」「幸薄そうで、健気で、地味め」なラインという設定を頂いたのですが普段趣味の創作イラストを描く時は変わったシルエット！装飾マシマシ！な事が多い為あまり派手にならないように気を付けつつ、だけど少しだけでも華やかさを感じられるようにするのが大変でした。首元の花束については派手になっちゃうかな…と悩んだのですが、絶対花要素は入れたかったので、思い切って入れてみて良かったです。あとは、キャスターアルトリアちゃんの隣に並ぶのを妄想しながらデザインを考えられたのはとても贅沢でとても幸せでした…。（すみす）





OTHERS


トキオミ教授



Comment from Illustrator

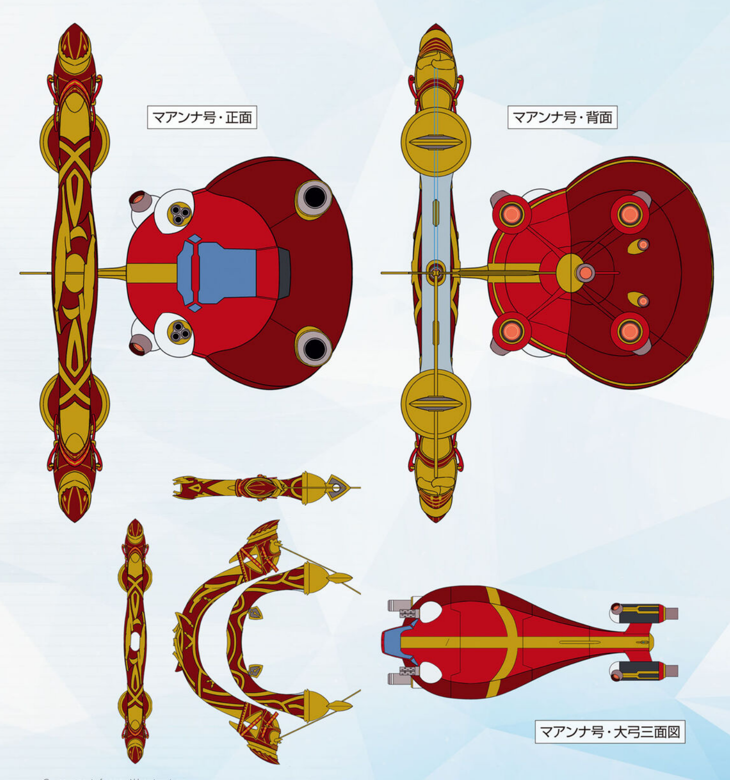
帽子もワンセットにしたかったので、そこはちょっと心残りです。(坂本みねぢ)


スペースイシュタル
（学生）


スペースガウェイン
暗黒武者
MUNENORI

マアンナ号・上面

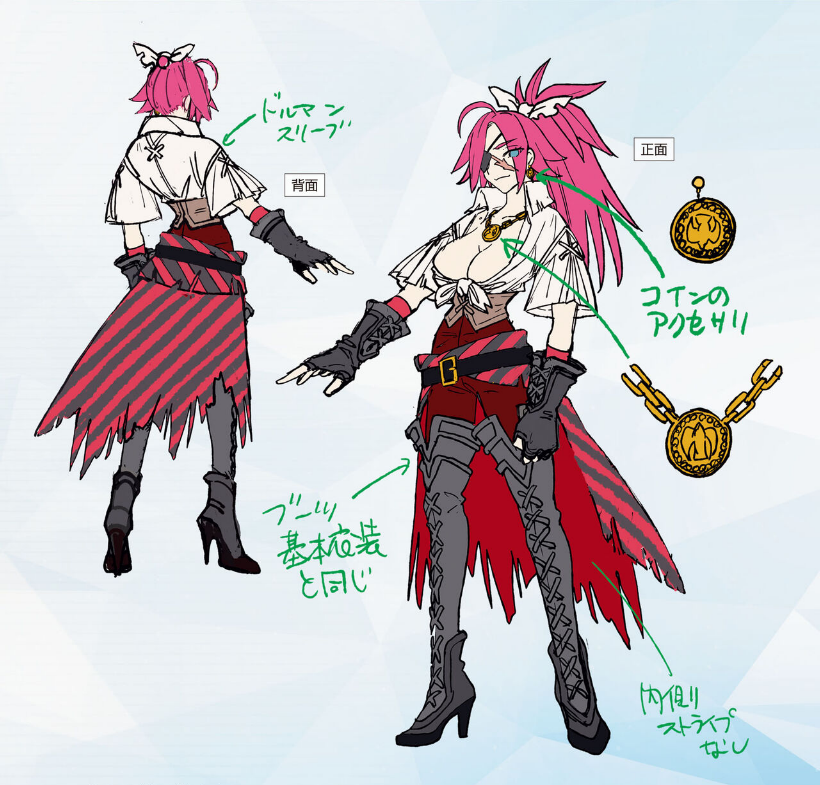
マアンナ号・側面



Comment from Illustrator

普段何かをデザインする時は、全体のシルエットから入る事が多いのですが、マアンナ号は、少し変則的にコクピットを先行して作成しました。このコクピットを、マアンナを動力とする涙滴型のレトロフューチャー宇宙船に取り付けて完成となりました。こうしてあらためて見ると、おたまじゃくしか金魚みたいですね。（ヒライユキオ）


ドレイク
（アトランティス）



Comment from Illustrator

エクステラポニテドレイク衣装をベースにとのことでそちらよりもう少しかっこいい感じに寄せました。乳がすげーむちむちに描けたので満足しています。ドレイクの乳はでっかく描いてもなんかあんまりいやらしくならんので自然とでっかくなっていく。いや嘘ごめんみんなでっかくなっていきがち…。（ワダアルコ）


全体図


アルテミス（アバター）

Comment from Illustrator

えー、以前オリオン……もといアルテミスの時に結構コメント書いたんですよ。大半カットされたんですが。
原文見つけてきたんでその中からカットされた部分引っ張ってきますね。

もしかしたらどこかの次元にはロリ神アルテミスも存在してるかもしれません。とはいえ聞いている設定に変更がなければ本来の彼女はロリも巨乳もへったくれもない形してると思いますが。
とはいえ一応神様……いえ少なくとも元々人間ではないので、人間ならしない格好、人間なら使えない武器、人間ではありえない身体的特徴を念頭に置いています。
髪型は月を遮る雲と牡鹿の角。服は赤い縁のついたサフラン色のペプロスとドレスの間のなんかそんな感じのあれ。「人間の解決策」である腰の帯代わりの黒い模様。
全体に縫い目がなく、そも布かどうかも怪しい素材。光の線は脈打ってますし黄色から赤への変化は着替えではなく服が変化しています。
そして本人そのものも人間の構造も微妙に勘違いして模倣しています。
青い瞳にはピンクで蜂の巣型の光の筋が入っていますし感情が昂ると瞳が内側から光ります（FGO世界では瞳の発光くらい不思議なことでもなんでもない気はしますが）。
髪の毛も微妙に光ってますし、ストレスを受けると発光が赤色に変化していくため、後ろ髪先端を挟み込んでいる髪飾りの付近も赤く変化しています。（最終再臨の際クマの乗っかっている部分も地味に赤く光ってます）イメージ的にはカラータイマーの亜種なのでブチ切れたりしたときには真っ赤な髪になるのではないかと。

それとアルテミスはガチの宇宙怪獣か宇宙戦艦系の端末というか化身というか映し身というか……。ともあれそういう存在であると言われたため、デザインに意図的にSF的な物が混じっています。

その最たるものが腰に融合したメーターか取っ手かランプ的なアレ。一応こちらとしては確率転換炉という想定で描いており、宝具使用時、再臨時には服らしき物質の質量が武器の質量であった世界を引き寄せ、その確率を融合させて変換、威力を増加させる形態に変えているというものです。神様が持つものなんてそんな理解できないトンデモばっかりだ的な。
とはいえ技術の割にアナクロな形なので本人的にはオシャレの一部というかアンティークなクラッチバッグ程度にしか考えていないのではないでしょうか。

追記
弓？　あぁあの打撃系ビーム兵器。
加速するのにも確率弄くってそうなんで弦無いですし、撃つのに胸が邪魔になることはないんじゃないですかね。

という感じでした。いや長いわ。
そらまぁあの時点で出したらカットされますね！！！　されました！！！

Comment from Illustrator

今ならいいのでは。というわけで再利用です。駄目ならまたカットされます。

それでまぁついでに黒テミスは第三再臨なのでわかりやすいため足にご注目ください。
なんかブーツと足の境目が曖昧ですね。
はいそうです。これは服ではありません。
自身を構成する物質の形と色を変えているだけです。
つまり彼女は服なんて着ていません。事実上常に全裸です。
興奮しますね。興奮しませんか？　じゃあ今言ったこと忘れて。
きちんと指定すればどんな服にも変形できます。スーツとかドレスとか水着とか。なんなら自分自身すら変形できると思われます。最終的には設定次第ですが。

それと実はこれ仮面とかゴーグルじゃないです。
アルテミスの頭部に相当する部分の柔らかいんだか固いんだかわからない構成物が裂けて中から高性能な観測機器が見えている状態です。
人間の形とは全く合理的ではないもので、身体に対してでかすぎる頭、腕が二本、脚が二本、指が五本、本来全く無駄で不恰好な形なのです。
特に目が少し離して二つ。射撃管制機としてこれは無駄の極み過ぎてどうしても許容できなかった。だから捨てた。
つまり結局どんなに理由をつけても目の配置しかオリオンの好みの形を捨てられなかったわけです。かわいいですよね。
そして感覚器の目に当たる部分が複眼のようなハニカム構造になっているのですが、実は人間型のアルテミスの瞳もそうなっています。やはり最初から人間ではない人型の何かなのです。
まぁかなり小さく描いたのですんごいアップにしないとまず見えませんが。

多分オリオンにその瞳も綺麗だとか誉められたことがあるんじゃないでしょうか。
だから目を捨てても瞳そのものは彼には解ると信じているという……結局何も捨ててねえじゃねえか！
という妄想をしながら描きました。
あったりまえでしょなんでダーリンから貰ったもの捨てなきゃなんないのよ！　とかいうんじゃないかなこの女神様。

まあ描いてた最中の絵描きの妄想なので話半分にどうぞ。そも描いた時点では話をまったく知らないので実際どうだったかは本編や設定を参照のことである。(I-IV)


ゼウス


全体図


正面



Comment from Illustrator

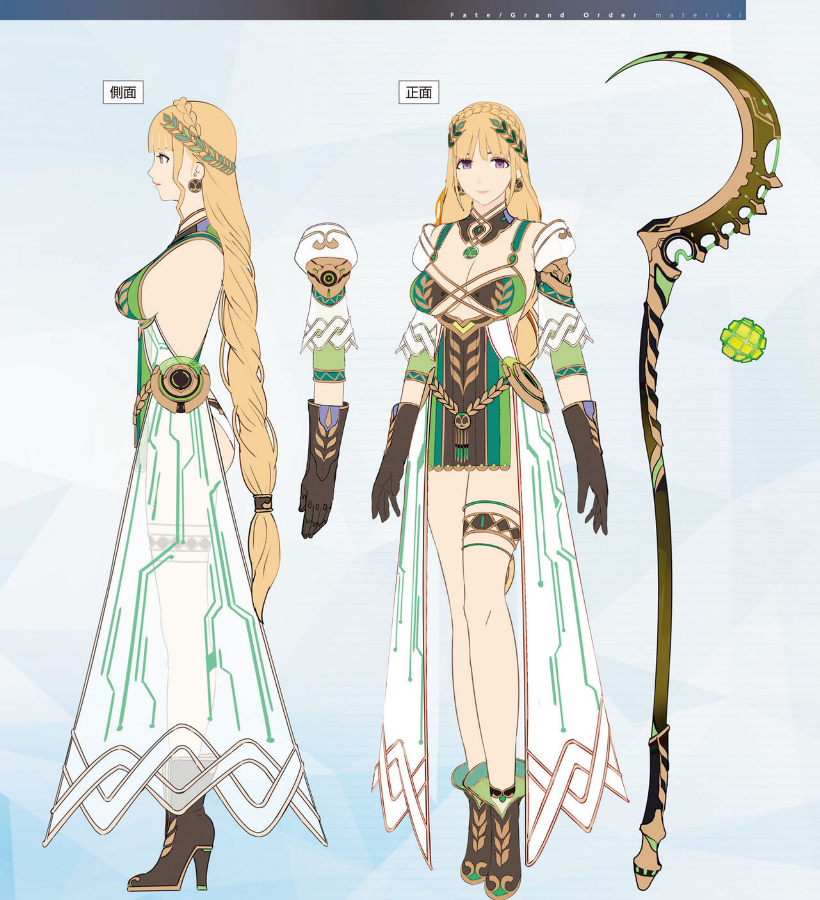
あまり奇をてらわずに、わかりやすいギリシャ神像を意識してデザインした事を覚えています。その上で、とにかく「質量で圧力を」と思いながら筋肉をモリモリしました。ボリューミィなヒゲと筋肉マッチョな神様って、いいものですよね～～～!!（Azusa）

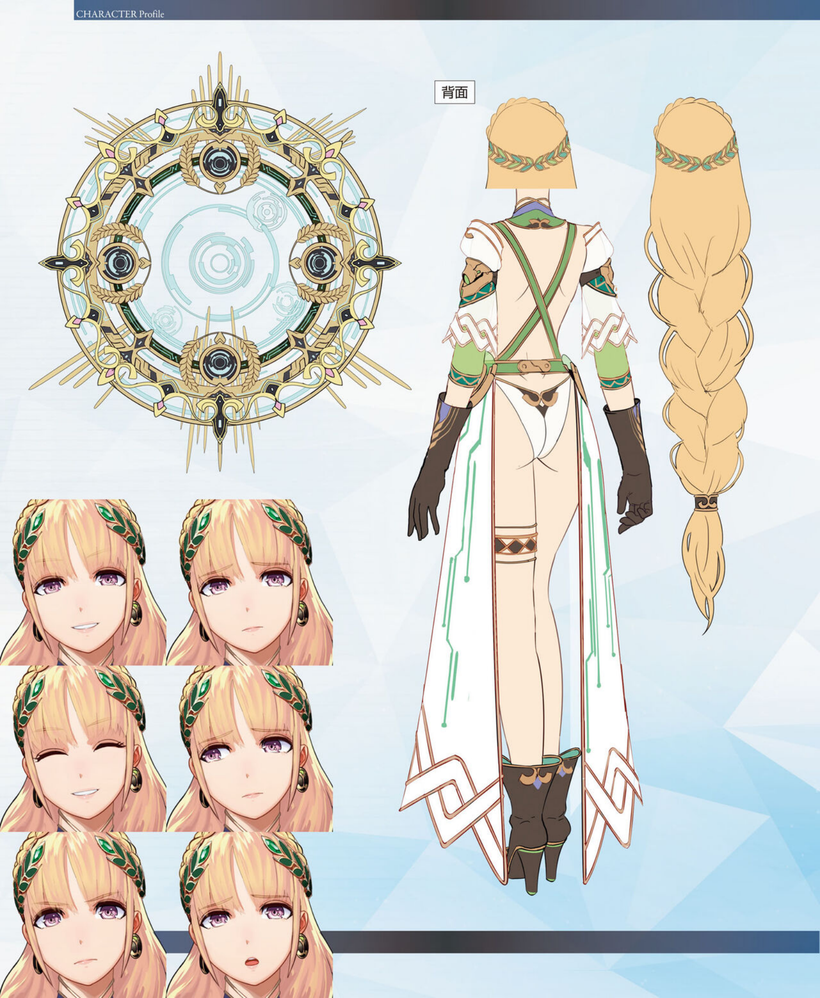

デメテル



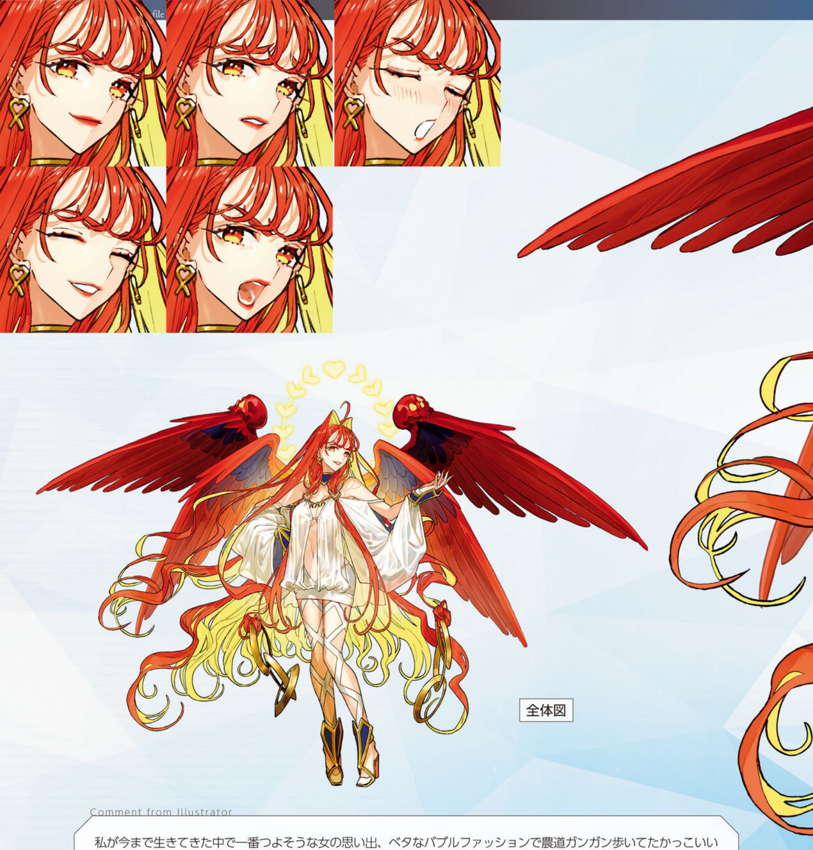
Comment from Illustrator

デメテルは豊穣、穀物の女神なのでパンを作る淑女のイメージでデザインしました。加えて女神っぽく露出を多めという設定を頂きまして、結果裸エプロンぽくなりました！　流れでメロンパンぽい物体も追加。多分便利なデバイスか何かだと思います。（okojo）


側面
正面

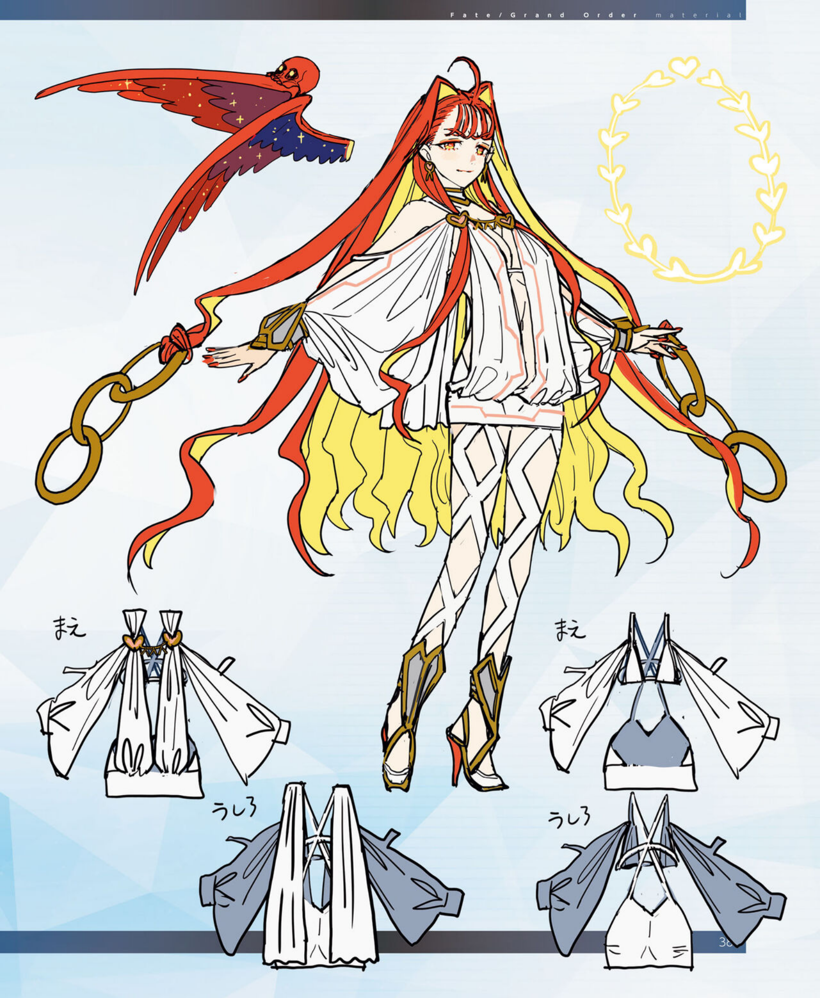

背面

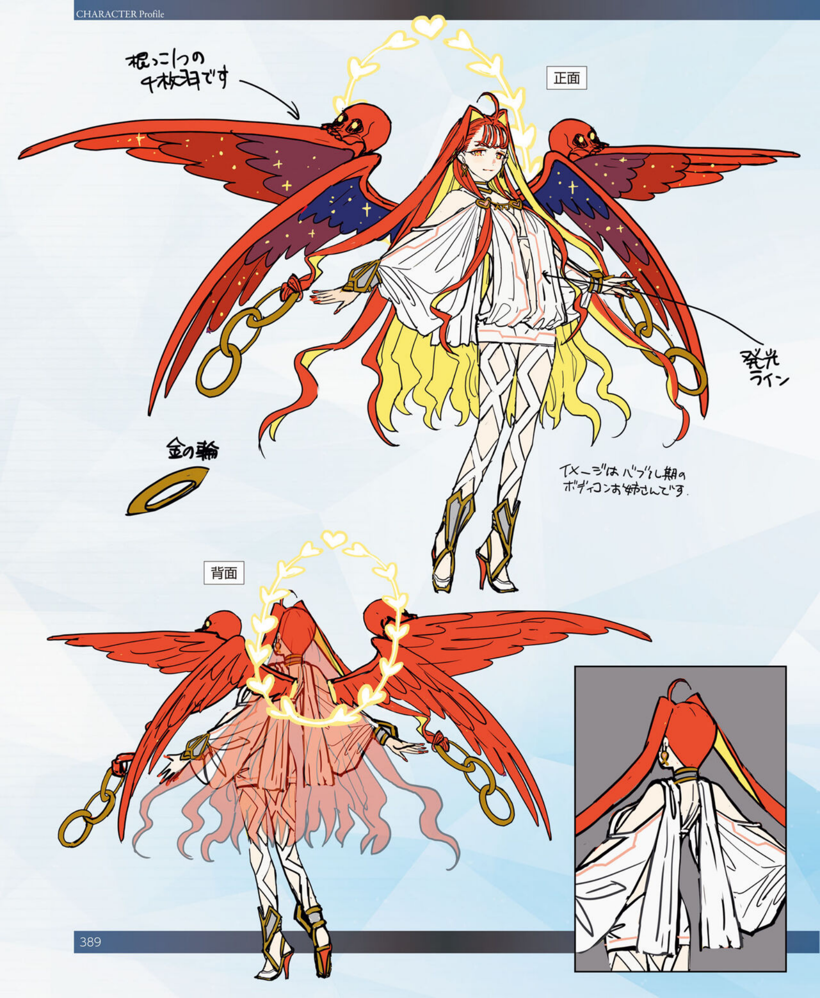

アフロディーテ



Comment from Illustrator

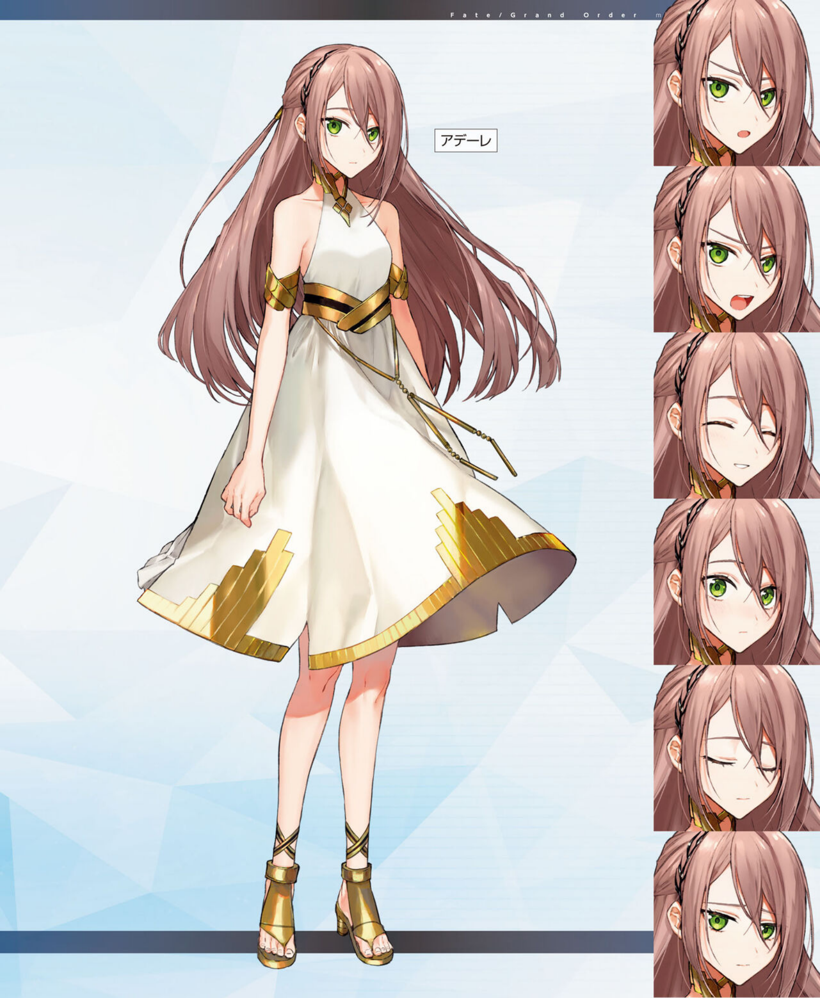
私が今まで生きてきた中で一番つよそうな女の思い出、ベタなバブルファッションで農道ガンガン歩いてたかっこいい美人の女がモデルです。当時まだ幼女のアルコは大きくなったらこんな風になるんやろなあ草（満更でもない）思ったんですが全方位的にそんな気配を見せず育ちました。とても残念です…。（ワダアルコ）

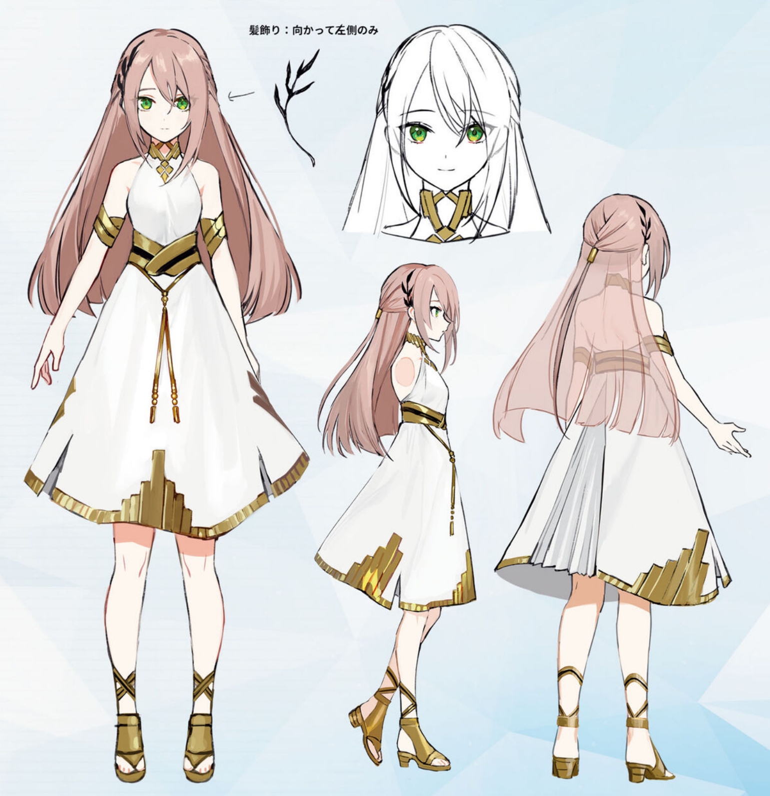

まえ
うしろ
まえ
うしろ


根っこ1つの
4枚羽です
正面
発光
ライン
金の輪
イメージはバブル期の
ボディコンお姉さんです。
背面


マカリオス


チョーカー
アデーレと同じもの
髪飾り
向かって右のみ


アデーレ



Comment from Illustrator

先に頂いていた住民NPCの衣装を参考に、シンプルな装いにしました。アデーレは大人っぽく、マカリオスは生意気な感じに見えればと思います。（hou）

浮浪者の少年
（ピノ）









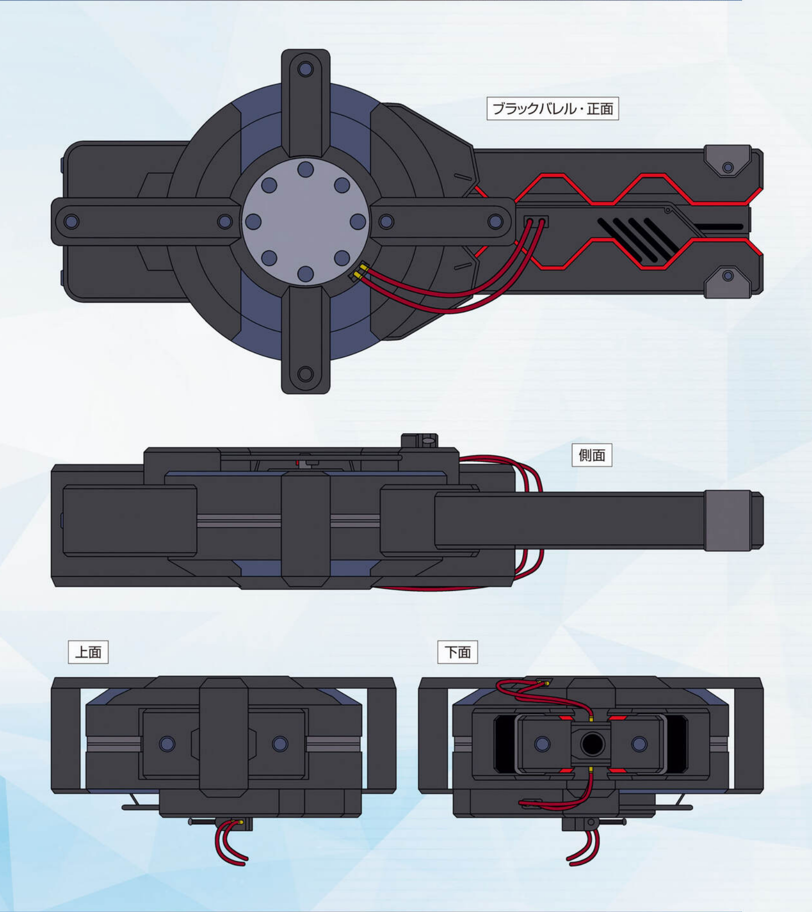






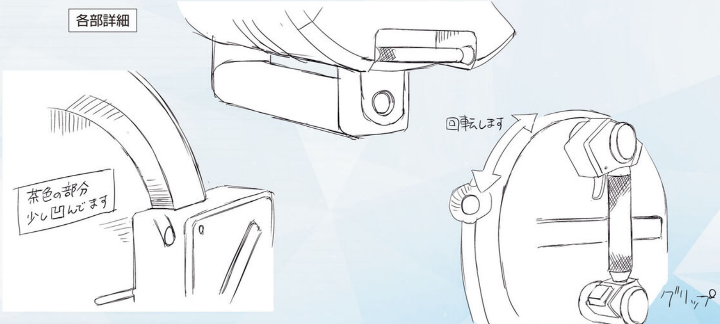
Comment from Illustrator

異常に大事なモノを任されてしまった、というのが第一印象でした。彼の境遇や諸々があまりにもしんどくて仕事の合間タタミに寝ころびながらポロポロ泣いてました。心の安定を図るために彼がキリシュと仲良く暮らす様を空想してました。お風呂に入れて、きれいな服を着せて…美味しいものをあげて…ええとそれから…それから…。（武梨えり）


ブラックバレル・正面
側面
上面
下面

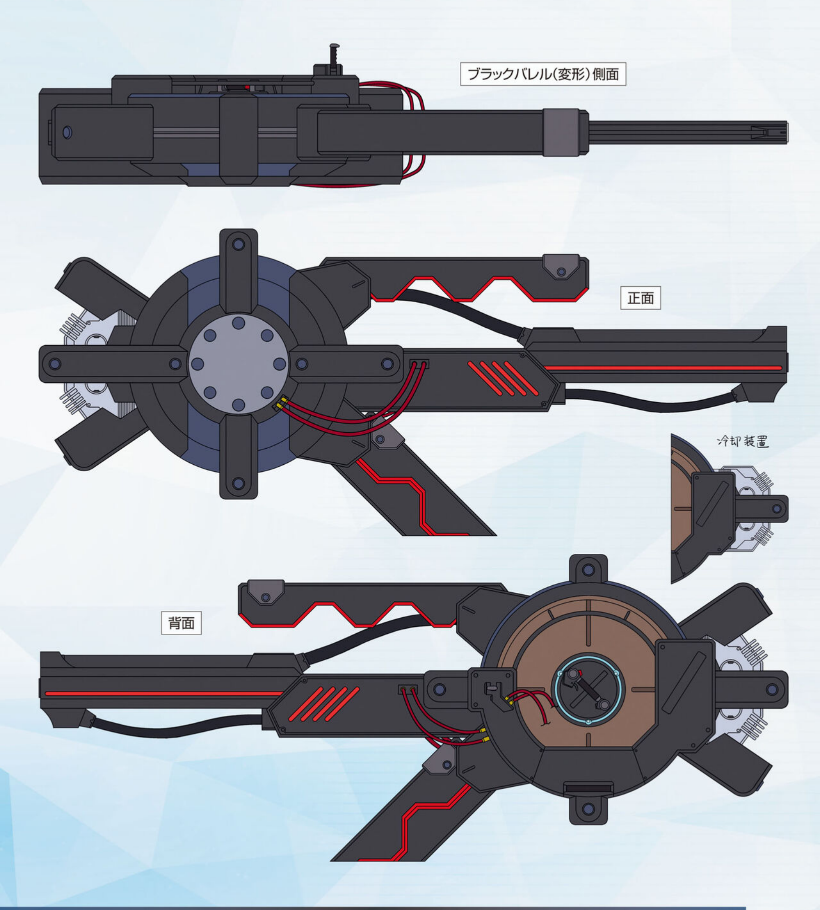
背面

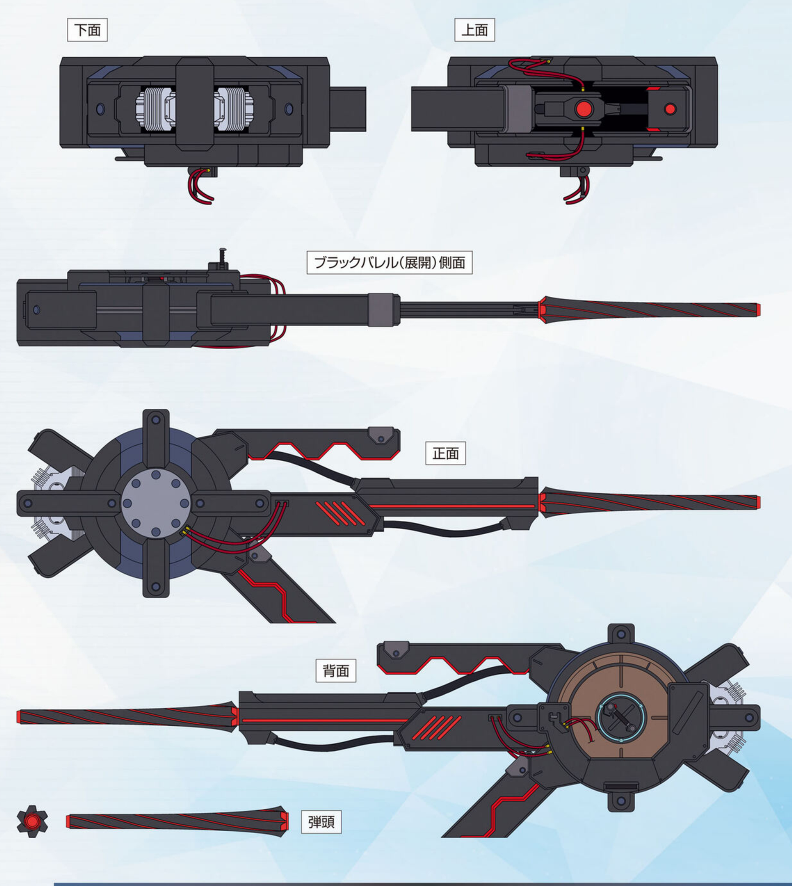
各部詳細



Comment from Illustrator

当初オルテナウスマシュの盾に取り付ける武装ということで、その意匠がデザインに残されています。案を重ねるにつれてどんどんゴツくなっていき、結果、巨大で分厚いものになってしまいました。展開前の形状が気に入ってます。ちなみに巨大な十字架のような形に変形する案もありました。（ヒライユキオ）


ブラックバレル(変形)側面
正面
冷却装置
背面


下面
上面
ブラックバレル（展開）側面
正面
背面
弾頭



TYPE-MOON